#232 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii(U) • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

POWER UNLIMITED

ZEVEN GOLD AWARDS!!!



LUIGI'S MANSION 2
ZUIGT FANTASTISCH

GEARS OF WAR: JUDGMENT
HEERLIJKE CHAOS

BIOSHOCK: INFINITE
WAT EEN VERHAAL!

GOD OF WAR: ASCENSION
ACHTBAANRIT VOL HAAT

ALLES OVER DE PLAYSTATION 4

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

PLUS: FIRE EMBLEM: AWAKENING WORDT BETER DAN JE VRIENDIN • THE WITCHER 3 GAAT JE BETOVEREN • SIMCITYWELSNOR? • IS GRADDUS EEN DUITSER? • KOLOSSALE KOLEREBEESTEN IN MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE • JURJEN ZUIPT MET RAYMAN • PERSONA 4 GOLDEN IS LEUKER DAN HYPOTHEKEN UITREKENEN • GTA EN SAINTS ROW KOMEN SAMEN IN LEGO CITY UNDERCOVER • INDRUKWEKKENDE COMEBACK VAN TOMB RAIDER • ANTICHAMBER IS EEN HEERLIJK KUTSPEL VAN EEN BRILJANTE FLAPDROL • SAMUELS GAME-MONUMENT • VAN DESTINY VALT JE BEK OPEN • WATCH_DOGS • GRID 2 • EN VEEL MEER...

WWW.PU.NL
APR.2013
BP € 4,25
HUB UITGEVERS



SNEAKERS
adidas
SET FOOT IN OUR GAME!


DUNK HUNT
WIN!
MAAK KANS OP EEN GRATIS PAAR SNEAKERS NAAR KEUZE!!
Like ons op FB, plaats een foto van jouw favoriete sneakers + deze advertentie en maak kans op 1 van de 3 Sneakers free pair bonnen!
1 bon per persoon
facebook
I SNKRS
SNEAKERS.nl
facebook.com/sneakers.stores



Pag. 050

INHOUD

Met Luigi's Mansion 2 maakt de bange dwaas met z'n groene petje een eind aan z'n grootste frustratie; eindelijk streeft hij z'n beroemde broer voorbij! Vanaf nu is Mario de broer van Luigi en niet meer andersom!



Pag. 024



Pag. 030



Pag. 036



Pag. 054



Pag. 070

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON

HOI 2013 KEURMERK POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Willem van der Meulen en Samuel Hubner Casado*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING Johnny Rijbroek, Haarlem
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special.
Een jaarabonnement kost € 49,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers • postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. Abonnementenadministratie,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

HIJS DE ZEILEN!



Arrrrr! De E3 is nog niet eens begonnen, maar de oorlog tussen de consolegiganten is al losgebarsten. Sony kwam eind februari met de aankondiging van de PlayStation 4 en op dit moment is Microsoft de troepen aan het gereedmaken om eind april van zich te laten horen. Ik hou van deze tijden en heb nú al zin in de Electronic Entertainment Expo.
'Piraten zijn een soort van ouderwetse maffioso met een drank- en mentaliteitsprobleem, maar eigenlijk best stoere gasten'; dat was de conclusie van Jan en mij toen we het daar twee jaar geleden over hadden in een vliegtuig naar Dubai. We verveelden ons rot en vonden dat er te weinig piratengames waren. En nu komt Ubisoft ineens met de game waar we eigenlijk al jaren op wachten! We konden niet anders dan 'm meteen op de cover planten, en dat ziet er best goed uit, toch?
Verder in dit nummer: bergen reviews van topgames die nèt uit zijn, een awesome nieuwe rubriek van Samuel en een episch tripverhaal van Wouter die naar z'n geliefde Bungie mocht.
Ik denk dat ik niet overdrijf als ik zeg dat dit een van de moddervetste PU´s ooit gemaakt is.
Have fun met lezen. ● *Maarten*

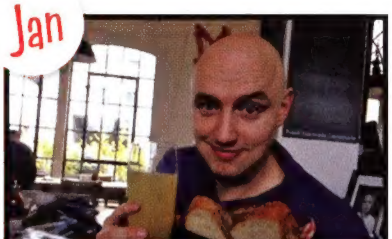


IEMAND MOET HET DOEN

Hij was nog geen twee weken terug uit Florida of Wouter zat alweer in het vliegtuig naar Seattle. Een toffe trip, want niet alleen maakte hij daar voor het eerst kennis met Destiny, een game waar nú al door velen halsreikend naar wordt uitgekeken, de maker van Destiny is Bungie, Wouters favoriete developer!
Dat hij twee nachten kotsend over de plee hing vanwege het iets te enthousiast innemen van Fristies on the rocks mocht de pret dan ook niet drukken.



Jan



Dronk deze maand:

Apfelschorle!; dat is appelsap met prik en alleen in Duitsland te koop. Het was bijna even prikkelend als de Assassin's Creed IV-presentatie even daarna.

Jurjen



Herontdekte deze maand:

Mijn liefde voor de Mario-broeders. Al ging de liefde dit keer niet naar die gast met de rode pet, maar die met de groene pet op z'n knar.

Samuel



Is sinds deze maand te vinden op:

Instagram (spnkllr)! Ik ben eindelijk voor dit photo-only sociale netwerk gezwicht. Ik beloof niet te veel pics van m'n eten te posten.

Ondertussen...

Speelde deze maand:

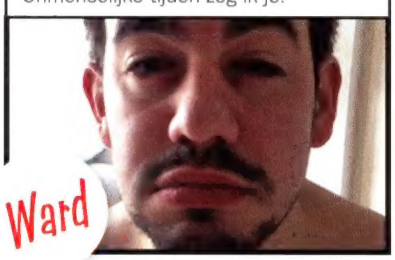
Minder op de PlayStation en meer met Ratchet, mijn hyperactieve en puberende Maine Coon kat. Lief beest, maar soms ook een etterbakkie!



Florian

Ontwaakte deze maand:

Voor het kraaien van de haan. Sinds we begonnen zijn met PU LIVE moet ik ineens teringvroeg op de redactie zijn. Onmenselijke tijden zeg ik je!



Ward

Vierde deze maand:

Mijn dertigste verjaardag. Ik zag er al maanden tegenop, maar uiteindelijk viel het allemaal best mee. Stiekem voel ik me geen dag ouder dan zestien!



Graddus

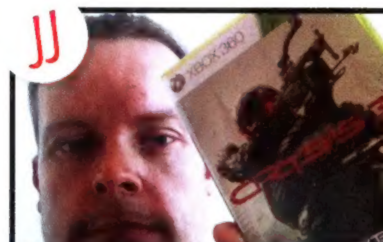
Ed



Begon deze maand met:

Afvallen. Een paar jaar geleden woog ik 87 kilo en viel ik af tot 59. Inmiddels ben ik weer rond de 70 en kan er dus wel weer een kilootje of tien vanaf.

JJ



Zag deze maand:

Next-gen gewoon thuis in Haarlem! Met dank aan EA. En op de PC kreeg ik met hetzelfde spelletje al een sneak peek van de PS5 en de Xbox 1440.

Wouter



Had deze maand last van:

Verkrampte vingers. Na vier volle dagen SimCity en GoW: Judgment spelen, was ik voor het eerst in m'n leven effe UIT-gegamed. Voor een kwartier...

Wordt vervolgd...

GRADDUS LANGS DE DUITSE MEETLAT: DEEL 1

In Graddus' paspoort staat dat hij Nederlander is. Maar de man heeft zóveel wansmaak, dat wij vermoeden dat er stiekem Duits bloed door zijn aderen stroomt. Toevallig was hij vorige maand in Berlijn om twee games van de Duitse ontwikkelaar Kalypso te checken. Natuurlijk geeft hij elders in dit nummer zijn ongezouten mening over de spellen, maar hij legde zichzelf meteen ook (niet zonder angst) langs de Germaanse meetlat...

Eten - Braadworsten zijn goddelijk. Het wegspoelen met een literpul bier is zo mogelijk nóg lekkerder!





Mädchen - Germaanse chicks missen de klasse van Italiaanse, de rauwe schoonheid van Spaanse en de sex-appeal van Zweedse dames. 'Lomp' komt meer in de buurt.

Humor - Zeker, filmtitels als Stirb Langsam in plaats van Die Hard zijn genoeg om zelfs de grootste emo de slappe lach te bezorgen, maar dat telt niet.



Pakken we de rekenmachine erbij dan komen we tot de voorlopige conclusie dat Graddus voor 56,6% Duits is. ´Voorlopig´ inderdaad, want op pagina 72 lees je het vervolg van de test en komen we erachter of we inderdaad een Germaan op de redactie hebben werken.



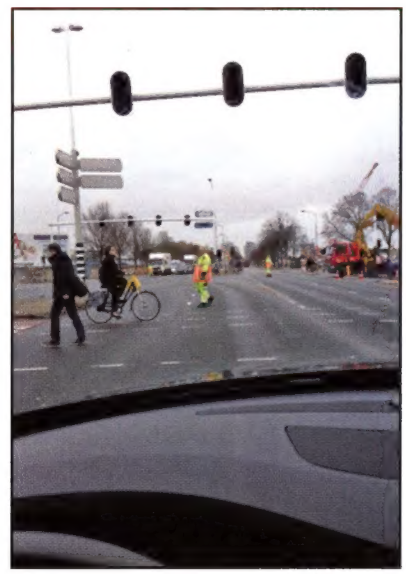
COVER VOOR JEROEN

Om uiteenlopende redenen lukte het pas afgelopen maand om met z'n allen officieel afscheid van Jeroen te nemen. En, zoals Ed in zijn ultrakorte speech zei: als je trouwt, vijftig wordt, doodgaat of de PU verlaat, hoort daar een cover bij. En natuurlijk gingen we in het geval van Jeroen voor een cover van... Solid Roding! Jeroen, het ga je goed!

BEWIJS GELEVERD

Als Jan op een afgesproken tijd op de redactie moet zijn, kun je er je klok op gelijk zetten dat ie te laat komt en vervolgens vanuit de auto belt met een smoes over files die wij op radio, tv en internet nooit bevestigd krijgen. Afgelopen maand was het weer zover, en omdat wij 'm natuurlijk niet geloofden, stuurde Jan onderstaande foto van een verkeersregelaar, wegwerkzaamheden en niet werkende stoplichten.

En weet je waarom we wisten dat het dit keer geen smoes was? We konden Jan twintig minuten in z'n auto stil zien staan omdat de file op nog geen driehonderd meter van ons pand stond!



★ PU-TV:

PU LIVE

Nu Tjeerd elke maand de PU-TV Gids samenstelt, is mijn vaste PU-TV hoekje op deze pagina een beetje overbodig geworden.

Deze maand is er echter geen gids dus vraag ik effe aandacht voor de nieuwste rubriek op PU-TV: PU LIVE.

Elke maandag, dinsdag, donderdag en vrijdag vanaf 10.30 uur nemen drie PU-redacteuren het laatste nieuws met jullie door, en dat dus helemaal live! Natuurlijk kun je alles ook terugkijken wanneer je maar wil; het blijft echter een geinige gedachte dat je weet dat elke stotter, hoestbui of boer ook daadwerkelijk uitgezonden wordt.





YO! POST!

PIMP MY ROOM

Hallo gasten van de PU!
Ik ben al jaren groot fan van het blad, de website, PU-TV en alles erom heen. En daarom ben ik een aantal jaar geleden gestart met een project om mijn muur vol te hangen met de covers van alle PU's die ik heb sinds 2009. En ik ben al een heel eind op weg, zoals jullie kunnen zien op de foto. Het is mijn ode aan jullie geweldige blad. Ga vooral zo door met het blad en de website en ik blijf gewoon doorgaan met het sparen van PU covers!
Met vriendelijke groeten!
Willem Hilhorst

Wij gaan langer door dan jij muren hebt, Willem. Maar...voor deze actie heb je je PU's wel zwaar moeten beschadigen! Een beetje als een penisvergroting waarbij je tegelijkertijd gecastreerd wordt. Voel je je toch een beetje in de zak gescheten...



brief van de maand

VERRASSINGS-PAKKETJE

Hallo Heren van Team PU,
Mijn schoonbroertje Gideon Oost (16) ondergaat momenteel chemo voor zijn leukemie, waarvoor hij binnenkort het traject in gaat voor beenmergtransplantatie (wat dus inhoudt dat hij in een plastic bubbel moet zitten voor 6-8 weken, zonder contact i.v.m. lage weerstand!). De kans dat hij het overleeft is helaas minimaal. Geen goed vooruitzicht natuurlijk.
Ik heb met hem een goede relatie opgebouwd, vooral omdat we over dezelfde onderwerpen kunnen kletsen die ons interesseren.
Nou had ik een cool idee bedacht waarin we helden kunnen zijn voor deze knaap die het niet zo goed getroffen heeft in life.
Hij is een fanatieke PC-gamer en mag gelukkig zijn PC meenemen naar het ziekenhuis van Leiden. Is het misschien haalbaar om een actie in elkaar te zetten voor hem? Zoiets als een handjevol PC-games die daar op de redactie zijn blijven hangen? Een shout-out in de volgende YO!POST!?
Ik hoor graag wat jullie er van denken, als jullie een beter idee hebben of iets dergelijks.
Alvast bedankt voor de tijd om dit te lezen!
Met vriendelijke groet,
Martin Schonewille

We hebben Gideon een verrassingspakketje opgestuurd. Beterschap, dude! En we hopen dat je je Vita of 3DS mee die bubbel in hebt mogen nemen.



Helaas had Gideon een slechte dag toen hij onze verrassing (o.a. een gesigneerde PU) kreeg. Een foto van de overhandiging was dan ook niet okay op dat moment. Maar Gideons reactie: *"Hoe heb je dat dan geregeld gek?! Handtekeningen van de PU joh!"* gaf aan dat ie het een supertoffe actie vond van Martin. Nogmaals Gideon: heel veel sterkte van ons allemaal!



STUNTMANNETJES

Hey PU gasten,
Laatst zagen een maat en ik dat Stuntman: Ignition voor 2,50 op de Playstation Store stond. De nostalgische gedachten aan de originele Stuntman kwamen weer boven drijven en hij heeft hem gekocht. Gelijk besloten we de PS2 weer aan te knallen en eerst de originele Stuntman te spelen.
Een paar middagen zijn we zoet geweest met het crashen van auto's, door treinwagons heen springen, ontsnappen aan apocalyptische vulkaanuitbarstingen en nog meer over-the-top filmstunts.
Na veel trial-and-error, replays en aangereden cameramannen zijn we uiteindelijk aan het einde gekomen van alle films en dus ook deze twee awesome games.
Mijn vraag is nu: Wat vinden jullie van deze games en zal er ooit nog een remake/opvolger komen, nu THQ failliet is? Het zou heel vet zijn als er weer zo´n soort spel uit zou komen, Want hé: wat kun je beter doen in een game dan een middagje auto's in helikopters torpederen, om vervolgens een achtervolging op ijs in te zetten en daarna ook nog even wat auto's te verpletteren in een monster truck? Het zou weer wat afwisseling zijn vergeleken met de huidige racegames.
Groeten,
Robert Dank |Sprang-Capelle

Grappig toeval, want laatst nam Maarten een hele Appie Heijn-tas vol met games mee die hij kwijt wilde, waarna Wouter er als een ekster op dook en Stuntman: Ignition eruit pikte. Hij liep er vervolgens zo mee te pronken, alsof ie een ingepakte Mars tussen de stront had gevonden, dat Maarten er eigenlijk meteen weer spijt van had dat ie de game er tussen had gelegd.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

HOE GAMEN VROUWEN?

Beste redactie,
Mijn naam is Monika Nikken en ik ben een freelance journalist. Regelmatig lees ik jullie blad want naast dat ik een typisch meisjesmeisje ben, heb ik ook een passie voor gamen. Zo heb ik ook een blog over gamen die gericht is op meiden. Hier vind je naast reviews en dergelijke ook recepten voor taarten geïnspireerd op games, mode met een gamerstwist, grappige gamefeitjes enz. Net wat anders dan de typische gameblog dus (www.monikaingamerland.wordpress.com).
Ik had een idee voor een eventueel artikel bij jullie over hoe vrouwen gamen ervaren. Hiervoor heb ik een vrouwelijke communicatiewetenschapper geïnterviewd die gepromoveerd is op een onderzoek naar hoe vrouwen gamen. Daarnaast kan ik een paar vrouwelijke gamers kort interviewen over hun passie voor het gamen. Aangezien jullie vooral voor mannen schrijven, denk ik dat zij graag zullen lezen hoe ze eindelijk die vrouwen aan het gamen kunnen krijgen. ;)
Het wordt dan een groot interview plus enkele korte interviewtjes van de gamende meiden. Qua lengte denk ik dat het rond de 1000 woorden zal zitten. (50 woorden voor de inleiding, 300 woorden voor het grote interview, 3x 200 woorden Voor de korte interviewtjes en tenslotte zo'n 50 woorden voor de conclusie.)
Als vrouwelijke gamer hoop ik dit stuk te kunnen brengen met een frisse kijk op het gamen wat hopelijk een toevoeging is aan jullie blad.
Graag hoor ik wat u ervan vindt. Met vriendelijke groeten,
Monika Nikken
P.S. Om een korte impressie te geven, het artikel zou zo kunnen beginnen:
De droom van elke man: een meid die net als hij van gamen houdt. Toch gamen meisjes anders dan jongens blijkt volgens onderzoek. En hoe denken de meiden zelf over gamen? Wij zoeken het voor je uit! Handig als je bijvoorbeeld je vriendin aan het gamen wilt krijgen!

Geachte mevrouw Nikken, hartelijk dank voor uw open sollicitatiebrief. Als dank voor de moeite ontvangt u dit standaard afwijzingsbericht. Wij wensen u veel succes bij de Viva.

★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Hé gasten van de PU.
Ik had een vraagje en dat vraagje is niet zo moeilijk.
Denken jullie dat de nieuwe Xbox, de Xbox 720 gaat heten, want ik erger me er dood aan dat iedereen dat zegt. Ze begonnen de Xbox toch ook niet met Xbox 180?
GR, **Robin**

Xbox 720 is inderdaad een kutnaam, want het zijn twee rondjes en niemand houdt ervan zichzelf te herhalen. Ed denkt dat ie de Xboxbeugel of de Xboxspring gaat heten.

YO gasten van de PU,
Ik heb een paar vaagjes voor jullie.
1. Werken er Belgische mensen bij de PU? (Zo ja, hoeveel.)
2. Wat vinden jullie van Crysis 3?
3. Met hoeveel mensen werken jullie bij de PU?
4. Is het normaal dat ik 50 euro voor Battlefield 3 heb betaald en er maar 3 uur en 15 min op heb gespeeld?

Alvast bedankt en doe zo voort!!!
Een Belgische fan

① Nee (0). We houden wel van Belgen, maar ze zijn te beleefd en welbespraakt voor PU.
② Graddus gaf 'm een Gold Award, dus dat zegt genoeg! Check onze coverview van vorige maand.
③ Ed is eigenlijk de enige die écht aan de PU werkt, de rest krijgt een soort aanwezigheidsbonus. Die overigens ook niet altijd wordt gehaald...
④ Zonde, want na 3 uur en 21 min. wordt ie pas écht leuk.

Heey Wouter,
Kan het kloppen dat jouw broer bij mij op school Engels geeft?
Groeten, **Laurens**

Wouter: "Ja, dat kan zeker. Dat is Ramon en die is het wat succesvollere deel van Pa en Ma Brugge's mannelijke nageslacht. Hij is bijna net zo lelijk als ik, dat dan weer wel."

Geachte Heren Wouter ende Maarten (en de rest),
Is er nog wat nieuws met betrekking tot de nieuwe Lost Planet game? Ben een grote fan van het afknallen van gigantische monsters en daarbij was Lost Planet 2 super gaaf! (1 helaas nog niet in mijn collectie...).
Alles wat maar een beetje op nieuws lijkt over de game hoor ik graag.
Groeten,
Rob a.k.a. Bordeknor
P.S. Ga alsjeblieft NIET beginnen aan Harlem Shake. NIET!!!!! Het is zo lame, dus ga er geen tijd aan verspillen a.u.b!!

Lost Planet 3 wordt ontwikkeld door de developer die verantwoordelijk is voor het crappy Legendary en nog lammere Turning Point: Fall of Liberty en zal meer op deel 1 lijken dan op deel 2. We willen niet op je dromen stampen, Bordeknor, maar je hebt een slechte smaak in flops!
Dat van Harlem Shake, daar heb je dan wel weer gelijk in, dus er is nog hoop voor je!

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

He Samuel, ruikt 't voor jou nou anders als je in een volle lift staat?



OUWE SHIT



Yo PU-gasten,
Een tijdje geleden liep ik in Katwijk in een kringloopwinkel en kwam ik dit juweeltje uit de PU-historie tegen. Erg leuk om te zien. Bijna de helft van de redactie van toen werkt al niet meer voor de PU. Tijd voor een nieuwe DVD?
Keep up the good work!
Greetz,
Geert-Jan Staal/TMOS85

We gaan ervan uit dat je naar de kassa rende en schreeuwde: 'TAKE ALL MY MONEYZ!!!!!!'

YO!POST! OP PU-TV

Wil je meer Yo!Post! check dan **elke woensdag** PU-TV voor een nieuwe aflevering, gepresenteerd door Maarten & Wouter a.k.a duo Dom & Dwaas.



KULUM

Wouter



www.twitter.com/wouterbrugge

Op reis naar:
Orlando en Seattle

Speelt:
Persona 4 Golden, NfS: Most Wanted en Dead Space 3





Op deze pagina krijgt elke maand een redacteur de vrijheid om te schrijven over alles wat hem zoal bezighoudt. Deze keer mag Wouter z'n eitje leggen.

ORLANDO: GEEKHEAVEN

Vaste YO!POST!-uitcheckers hebben gemerkt dat ik een tijdje van de aardbodem verdwenen was. Daar had ik een verdomd goede reden voor, want ik ben samen met mijn vriendin naar de VS gegaan voor de Ultieme Vakantie: anderhalve week pretparken cruisen in Orlando!
Eerst zes dagen in Disney World, een enorm complex dat uit maar liefst vier parken bestaat (Epcot, Hollywood Studios, Magic Kingdom en Animal Kingdom) vol vrolijkheid en vertier.



Vervolgens gingen we drie dagen naar Universal Studios, bestaande uit twee parken, waar ik bedolven werd onder de geekiness. Een nagebouwd Hogwarts uit Harry Potter met een vette ride erin, een reconstructie van Jurassic Park inclusief een attractie tussen de dino's met een fucking heftige, zeiknatte drop, een cursus films maken van niemand minder dan Michael 'Big Boom' Bay (op een scherm) en een tripje naar de planeet waar E.T. vandaan komt. Wat een vetheid!
Maar het absolute hoogtepunt was Marvel Super Hero Island! Jawel, dat is precies wat de naam zegt: een heel fucking eiland vol met Marvel-shit. Winkels met comics en Marvel-merchandise, overal enorme cut-outs van superhelden, dudes in Marvel-kostuums en de ALLERvetste rides. Vooral een 3D-ritje waarin je samen met Spider-Man door een geanimeerd New York slingert terwijl je tegen Doctor Octopus vecht, compleet met wind-, zwaartekracht- en hitte-effecten, was een briljante ervaring. En dan de The Incredible Hulk achtbaan... Geekasms afgewisseld met rollercoaster-asms. Wat kan een mens nog meer willen?





LUISTERT MOMENTEEL

De J-pop soundtrack van Persona 4 Golden. Niet dat ik die muziek op m'n iPod heb gezet, maar de aanstekelijke tunes blijven in mijn hoofd hangen als kansloze alcoholisten in een 24/7 kroeg!

TOP 3 ORLANDO ROLLERCOASTERS

3 Expedition Everest
Deze achtbaan in Disney World is qua aankleding niet veel soeps, maar het idee dat je in een mijnkarretje zit dat achtervolgd wordt door een yeti, is erg cool, vooral omdat het beest zogenaamd de rails vernielt, waarna je achteruit verder raast. 'Wiiiiiiii!'

2 Hollywood Rip Ride Rockit
Universals antwoord op de Rock 'n' Roller Coaster Starring Aerosmith van Disney World. Maar in deze knalt The Crystal Method uit de boxjes naast je hoofd (mocht je dat gekozen hebben uit een flinke lijst tunes), terwijl je letterlijk in een hoek van 90 graden omhoog getakeld wordt, om vervolgens onder het genot van knallende beats met een topsnelheid van 105 km/uur over het spoor geblazen te worden.



1 The Incredible Hulk Coaster
Deze coaster in Universal's Islands of Adventure is misschien wel de vetste waar ik ooit in plaats heb mogen nemen. Je wordt gelanceerd met 65 kilometer per uur in één seconde, om te climaxeren tot een goede 108 km, terwijl deze Hulk de meest extreme capriolen uithaalt. Snot schoot uit m'n oren en oogvocht uit m'n neus!

LEEST MOMENTEEL



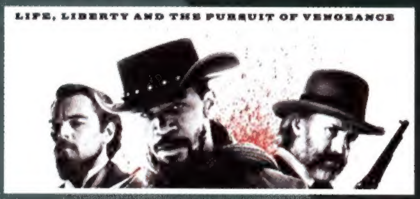
Guardians of the Galaxy. Dat is natuurlijk een Marvel comic! Alvast als voorbereiding op de gelijknamige film in... eh, 2014.

BESTE FILMS VAN DE MAAND

3 Zero Dark Thirty
Hoewel het mij normaal gesproken niet nonfictie genoeg kan zijn, is deze weergave van de jacht op Bin Laden bloedstollend!

2 The Last Stand
Arnie is back!! Een old skool stijl actiefilm met grove actie en lamme one-liners, precies waar Schwarzenegger voor gemáákt is.

1 Django Unchained
Ik vind de laatste van Quentin Tarantino niet zijn allerbeste, maar het is zeker de beste film die je momenteel (waarschijnlijk nog steeds) in de bios kunt vinden.





7
www.pegi.info
Nintendo
Luigi's Mansion 2
DIT WORDT DE
SCHRIK VAN JE LEVEN!
SPOKEN!
Help Luigi bij het verkennen van verschillende spookhuizen en het opzuigen van akelige geesten zoals alleen een echte groene held dat kan!
PUZZELS!
Los bizarre puzzels op in ieder spookhuis om verborgen schatten op te snorren!
GADGETS!
Gebruik je gloednieuwe Fantoomflitser en andere apparatuur om spoken te verlammen en ze op te zuigen met je betrouwbare Spookzuiger!
90%
GROTER DAN DE SCHERMEN VAN NINTENDO 3DS.
NINTENDO 3DS XL
NINTENDO 3DS
Nintendo3DSNederland

Power Spy

● In de VS werd onlangs een man gearresteerd die de deur van een gameshop wilde uitlopen met negentien games verstopt in zijn broek.

● Zullen wel geen limited editions zijn geweest.

● Er komt zeer waarschijnlijk een professionele World of Tanks League met een prijzenpot van 2,5 miljoen dollar.

● Weet je wat de winnaar van die competitie zal zeggen?

● Inderdaad, 'Tank you very much'.

● Binnen het complete oeuvre aan grappen van de Powerspy behoort deze laatste woordspeling niet tot de top 10. Maar je kunt niet elke keer een voltreffer produceren.

● Ai, die was dus ook nep.

● Volgens Cliff Bleszinski verkopen horrorgames niet goed omdat gamers er geen 60 euro voor willen betalen.

● Daar schrikt de Powerspy van.

● Oeps, dat was ook al geen hoogtepuntje...

● Anyway volgens de Powerspy is de reden veel simpeler. De meeste van die games zijn gewoon kut.

● En 60 euro is sowieso veel geld voor een game.

● Over miljoenen dollars en eSports gesproken. Ook Call of Duty heeft binnenkort een 1 miljoen dollar toernooi. In Las Vegas.

● Je zal maar in de finale staan: dat het voor beiden draait om de laatste kill en dat je dan geknifed wordt.

● De Powerspy ziet dan zomaar een verband tussen games en geweld ontstaan.

● 'Backwards compatible', dat klinkt toch als een geestelijke achterstand bij jongeren?

● 'Sorry meneer en mevrouw, maar uw zoon is helaas backwards compatible. Daar zullen we een speciale school voor moeten vinden.'

Pick up the pieces

Aasgieren storten zich op THQ

Dat THQ niet meer bestaat, mag geen verrassing genoemd worden. De manier waarop een en ander verliep, was echter zeer opmerkelijk.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Op last van de curator werden de losse onderdelen van THQ in een veiling per opbod verkocht, met als gevolg dat wij een naargeestig blikje kregen in de keiharde wereld die game-industrie heet.

Het was niet bepaald chic wat er allemaal gebeurde. Als aasgieren stortten de publishers zich op het lijk van THQ en trokken er alle eetbare lichaamsdelen vanaf. De rest lieten ze achter. Developers en hun personeel waren opeens handelswaar geworden. Maar ja, zo gaat dat. De business is hard. De aandeelhouders willen geld zien.

De veiling (waarbij de biedingen slechts deels openbaar waren) liet ook opmerkelijke uitkomsten zien. Zo bood Koch Media twintig miljoen voor Saints Row (zie screen), terwijl Volition en Ubisoft er niet veel meer dan vijf miljoen voor over hadden. Waarin zit dat verschil? Weet Koch meer dan de rest of stelt Saints Row inderdaad maar weinig voor?

Voor de medewerkers van THQ rest de schrale troost dat deze ellende in ieder geval achter de rug is.



Gates besliste anders

Microsoft wilde Sega kopen



Voordat Microsoft besloot de Xbox te maken, heeft het bedrijf er een tijd lang over gedacht om Sega op te kopen.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Dat Microsoft ooit belangstelling had voor het Japanse Sega werd onlangs naar buiten gebracht door Joachim Kempin, een man die destijds bij Ms veel touwtjes in handen had.

Op zich was het misschien wel een logische stap geweest. Er waren in die tijd drie consolebouwers: Nintendo, Sony en Sega, en Microsoft schatte in dat vier spelers te veel waren. Bovendien leek het handiger een gevestigde partij over te nemen dan zelf het wiel opnieuw uit te vinden.

Bill Gates stak er echter eigenhandig een stokje voor. De grote chef vond dat Sega te weinig spierballen bezat om het Sony moeilijk te maken. En hij kreeg daarin al gauw gelijk toen de Dreamcast flopte. De rest is geschiedenis met de komst van de Xbox. Gelukkig maar, anders zaten we nu elk jaar met een nieuwe exclusieve Sonic-game voor de 360.

Wii U-gamers gefuckt

Pijnlijk uitstel Rayman Legends

Het uitstel van Rayman Legends schoot veel Wii U-bezitters in het verkeerde keelgat. De uitleg van Ubisoft maakte het er niet veel beter op.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Rayman Legends was voor sommige gamers dé reden om een Wii U in huis te halen. Dat het spel inmiddels al twee keer is uitgesteld, is zeker voor hen erg zuur. Maar dat de game alleen maar is uitgesteld omdat Ubisoft de Wii U-versie tegelijkertijd wil uitbrengen met de recent aangekondigde PS3- en Xbox 360-versies, is erg onhandig van de uitgever. Temeer omdat diverse lieden van Ubisoft Montpellier (de makers van Rayman voor de Wii U) hun ongenoegen daarover hebben geuit op internet.

Ubisoft had er beter aan gedaan om nu de Wii U-versie uit te brengen en in september de andere twee versies. Dat had veel gezeik voorkomen.

Misschien is het wel de schuld van Assassin's Creed 3. Die game is twaalf miljoen keer verscheept en daarmee heeft Ubisoft zó'n goed vierde kwartaal gedraaid dat de urgentie om nu Rayman Legends uit te brengen veel minder is. Ik denk echter dat de Fransen de emoties die bij veel Wii U-bezitters leven, zwaar onderschat hebben.



"Mocht Iwata luisteren: ik zou graag eens een Zelda-spel maken."



David Cox denkt na zijn geslaagde reboot van de Castlevania-serie dat alles mogelijk is

COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

De pest die Twitter heet

Vroegah, toen ik nog een beginnend redacteurtje bij de PU was, kregen jullie één keer per maand het gamenieuws via je favoriete blaadje. Internet was min of meer non-existing en sociale media had je al helemaal niet. Ja, het café.

Omdat bladen het enige medium waren voor gamers, konden publishers goed greep op de zaak houden en dubbel checkten we elk nieuwtje voordat we het publiceerden, want één fuck-up en ze wisten je te vinden. Het was bovendien je eer te na om zomaar wat te beweren.

Vandaag de dag staan de zaken er heel anders voor, met dank aan de wildgroei van websites en met name Twitter. In de hijgerige strijd om bezoekers roept iedereen maar wat en bestaat de helft van het 'harde nieuws' uit niet meer dan geruchten. Na de aankondiging van de next-gens is die ellende alleen maar groter geworden. Iemand laat op Twitter een virtuele scheet en iedereen neemt het over uit angst om bezoekers te verliezen. Zelfs respectabele media als Gamespot, Joystiq en Edge doen er aan mee.

Neem nu het gerucht dat de Xbox 720 altijd via breedband online moet. Wie zegt dat? Waarom zegt hij of zij dat? Denk je dat Microsoft hier baat bij heeft? Of neem het verhaal dat de PS4 in de zomer zou komen. Waarom zou Sony dat doen? Heeft iemand de term 'holiday season' misschien verward met de zomervakantie? Of de lulkoek dat GTA V is uitgesteld omdat de game next-gen wordt. Waarom zou Rockstar iets maken voor een console die nog bijna niemand heeft, terwijl er 150 miljoen gamers met een Xbox 360 of PS3 zijn?

Maar een beetje nadenken of research doen, ho maar... Er moet immers gescoord worden. Ik vind het triest en het verlaagt het niveau van de gamemedia... voor zover dat nog mogelijk is.

Beetje raar

Gamers haten DRM

Als er één ding duidelijk werd rond het verschijnen van SimCity, dan was het wel de immense haat van gamers tegen DRM. Oftewel, het feit dat je PC altijd online moet zijn om de game te spelen.

"Je krijgt als developer de opdracht om de gamer meer te laten gamen en meer te laten kopen, en dat is niet wat wij als doel voor ogen hebben."



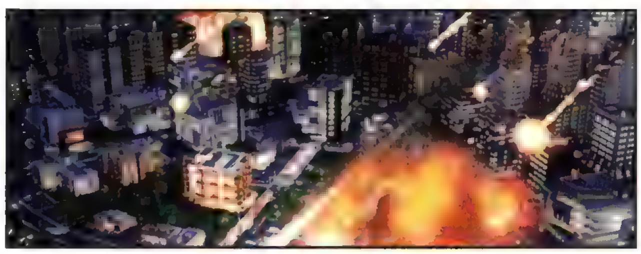
Jenova Chen, developer van de game Journey, vindt Free 2 Play eng

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Ubisoft probeerde een jaar geleden ook al om games uit te brengen waarmee je altijd online moest zijn, maar kwam daar snel op terug toen het ten koste bleek te gaan van de verkoop. Blizzard houdt er echter stug aan vast en datzelfde doet EA nu dus met SimCity (zie screen).

De PC-community ziet het echter helemaal niet zitten en men laat de publishers op alle manieren weten dat ze er absoluut niet van gediend zijn. Maar waarom die haat? Ik snap 't niet. Ik neem het graag voor gamers op, maar wat is nou eigenlijk het probleem? Heeft iemand in Nederland zijn PC dan nog offline staan? Plug je de ethernet-kabel er steeds in als je online wil? Of ben je bang voor je privacy? Jij, van de generatie 'ik post mijn hele ziel en zaligheid op Facebook en Twitter'. Of wil je niet dat EA meekijkt tijdens het gamen? Maar wat heb je dan te verbergen?

Ik zou zeggen tweet het me op @GKJJ.



Zelda-blokjes in de herkansing

The Lego of Zelda: The Second Chance

Een half jaar geleden vertelden we al over een Zelda Lego-fanproject dat met de steun van tienduizend supporters misschien werkelijk tot Zelda Lego zou leiden. Helaas is dit project afgekeurd.

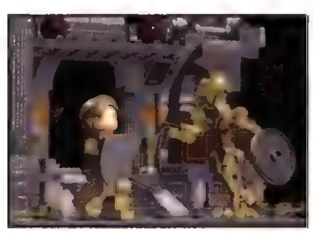
door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Probleem was volgens de bazen van Lego dat er te veel speciale blokken gemaakt moesten worden om het oorspronkelijke ontwerp te realiseren.

Maar vrees niet, Zelda-fan, want de kans op Lego Zelda-doosjes in de winkels is nog niet verkeken. Een andere fan heeft inmiddels namelijk de steun van tienduizend supporters gekregen met een heel ander ontwerp, dit keer vrijwel geheel gebouwd uit reeds bestaande blokjes.

Grote kans dat je die Zelda Lego-doosjes eind 2013 wél op je verlanglijstje kunt zetten. En anders: Tri keer is scheepsrecht!





Power Spy

- Dat Aliens: Colonial Marines een zeer matige game is geworden, dat kan de beste developer overkomen.
- Dat je er zeven jaar over doet om zo'n drol uit te kakken, is best wel bijzonder.
- De makers van Aliens: Colonial Marines hebben dan wel weer zelfspot, want ze noemen hun eerste DLC 'Bug Hunt'.
- Ja, zoiets grappigs verzint zelfs de Powerspy niet.
- Nee, dan de DLC van Dead or Alive 5. Hun laatste pack bracht een speciale easter egg waarmee je de tetters van de dames kon laten bewegen door met de Dual Shock controller te schudden.
- Wow, die shit moeten ze in het echt ook maken! Dat zou heel wat opschudding veroorzaken.
- Sorry, die moest de Powerspy effe inkoppen.
- Het uitstel van GTA V naar september deed onlangs de servers van Twitter keihard crashen.
- Tegelijkertijd wees een enquete uit dat gamers de launch van GTA V in september een belangrijkere gebeurtenis vonden dan de aankondiging/lancering van de next-gen consoles.
- De wereld is dus inderdaad gek geworden...
- Rockstar is overigens helemaal niet arrogant. Men gaf aan dat GTA V het wereldnieuws in de maand september zal domineren.
- Tja, misschien hebben ze nog gelijk ook.
- Ex Guns N' Roses zanger Axl Rose heeft de rechtszaak tegen Guitar Hero verloren. De zanger wilde geld hebben omdat zijn zangkunsten gebruikt werden in het spel, terwijl volgens hem daar geen afspraak over gemaakt is.
- Zangkunsten??!!
- Een varken dat gecastreerd wordt, maakt een fijner geluid.

Power Spy

● Microsoft had dus bijna Sega gekocht in plaats van zelf de Xbox in elkaar te zetten. Wat hadden we dan gehad? Een Dreamcast met het geluid van een stofzuiger of een Xbox zonder Red Ring?

● Overigens hadden beide consoles van die lompe grote controllers.

● JJ denkt er nog met weemoed aan terug. 'Die maakten tenminste geluid als je ze weg smeet!'

● Voor het understatement van de maand gaan we naar Sony dat meldde dat de PS Vita wat meer 'attractieve software' nodig had. Neeeee, echt?

● Ubisoft heeft dankzij de uitmuntende verkopen van Assassin's Creed, Far Cry en Just Dance, een prima financieel jaar achter de rug.

● Kunnen ze eindelijk een keer een goede presentator inhuren voor hun persconferentie op de E3.

● Want de keuze 'waar wil je minder graag naar luisteren, Axl Rose of Ubi's opper bobo Yves Guillemot?' is een zeer lastige.

● Er komt volgens de makers van de Ouya elk jaar een nieuwe Ouya. Die we dan Ounee, waarschijnlijk niet gaan halen.

● Valve's Gabe Newell wil samen met J.J. Abrams een Half-Life film gaan maken.

● Gabe! GAAAABE!!! Je verstaat ons niet goed. We willen een Half-Life game. Een game!

● Is het spekvet van zijn nek naar zijn oren gestegen of zo?

● Er komt in de VS een streaming service naar de Xbox 360 die Redbox Instant heet.

● Als je nu iets NIET wil je op je Xbox 360 is het een Redbox...

● Volgens de CEO van Schell Games zijn demo's schadelijk voor de verkoop van games. Veel demo's geven de kwaliteit van het uiteindelijke product niet goed weer.

● De Powerspy heeft daar een prima oplossing voor: goede demo's maken.

OPNIEUWS

Luigi steelt de show

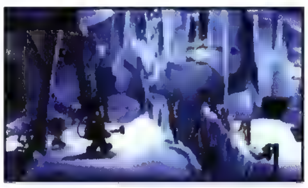
Vijf nieuwe Mario's in aantocht

In tijden van crisis vallen mensen terug op het vertrouwde. En dus lanceert Nintendo de komende maanden maar liefst vijf Mario-spellen.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Om het toch nog een beetje vernieuwend te laten lijken, heeft Nintendo in sommige van die spellen Luigi op de voorgrond gezet. Maar vernieuwend of niet, groene of rode pet, wat maakt het allemaal ook uit: ik moet ze alle vijf hebben!

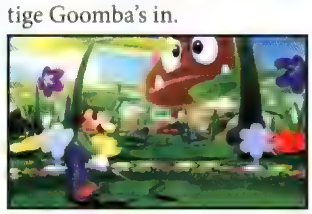
Luigi's Mansion 2 (3DS - maart 2013)
Dit spel draait natuurlijk helemaal om het bibberende broertje van Mario, al moet je niet raar opkijken als die gast met die rode pet zich ook nog even laat zien. Check de review in dit nummer!



Mario and Donkey Kong: Mini's on the Move (3DS - maart 2013)
Eerlijk gezegd vond ik deze serie wat saai worden. Maar nu het gepuzzel voor het eerst in 3D gebeurt en ik de filmpjes een paar keer aandachtig heb bekeken, krijg ik er toch wel trek in. Al moet deze download-only titel niet veel meer dan een tientje gaan kosten.



Mario Golf: World Tour (3DS - zomer 2013)
Ik kan me herinneren dat ik in 1984 al met Mario virtuele potjes golf speelde. En toch wil ik deze óók weer hebben, want hij is door Camelot gemaakt. Én er zitten reusachtige Goomba's in.



New Super Luigi U (Wii U - zomer 2013)
Deze DLC voegt naast Luigi als hoofdrolspeler tachtig nieuwe levels toe aan New Super Mario Bros. U. Al moet je dat 'nieuwe' met een korrel zout nemen; het zijn eigenlijk alternatieve versies van de reeds bekende levels.



Mario & Luigi: Dream Team (3DS - zomer 2013)
Hell yeah. Reken maar dat ik toe ben aan een nieuwe Mario & Luigi. Dit keer opereert Mario in de dromen van Luigi, met heerlijk maffe gameplay-toestanden als gevolg.





Epic-game exclusief naar nieuwe Xbox

Nu Sony een deel van z'n kaarten wat betreft de PS4 op tafel heeft gelegd, is het de beurt aan Microsoft. Die laat zich echter niet gek maken en houdt de kaken nog effe stijf op elkaar.

Toch ziet mijn Glazen Bol een event eind april waar de eerste onthullingen zullen plaatsvinden. Wat er precies gaat gebeuren, is zelfs voor de Glazen Bol nog in nevelen gehuld, wel is het vrijwel zeker dat de nieuwe studio van Epic in Seattle werkt aan een next-gen game voor de nieuwe Xbox console.

Het is niet voor niets dat Epic in dezelfde stad als Microsoft een nieuwe studio opent. Bovendien is de Unreal 4 engine natuurlijk uitermate geschikt voor een next-gen game. Was Gear of War 3 een showcase titel voor Epic en de Xbox 360, een nieuwe Unreal 4 gedreven ip zal opnieuw goed uit kunnen pakken voor het duo.

Bedenkingen bij ontwikkelaars

De next-gens komen eraan

Het valt niet meer te ontkennen; de next-gen consoles komen er aan dit jaar. En dat is iets wat we allemaal willen, toch? Nou, niet dus.



door **JJ**
twitter.com/GKJJ

De laatste tijd horen we steeds vaker geluiden (vooral van developers) dat de dwingende cyclus van consoles (elke vijf jaar een nieuwe) niet goed is voor de industrie. Openlijk zullen ze het niet zeggen, maar off the record hoor je het volop.

Ik zet hun argumenten op een rijtje, zodat je ze eens rustig op je kunt laten inwerken... en misschien zie je dan ook dat er veel waarheid in hun klachten schuilt.

• Net als we de oude consoles helemaal hebben kunnen doorgronden, moeten we weer van voor af aan beginnen.

• Hebben we eindelijk een installed base van 150 miljoen om games voor te maken, gaan we weer naar de volgende.

• Games ontwikkelen voor de next-gens is twee keer zo duur als games maken voor de huidige generatie, terwijl er steeds minder spellen worden verkocht en de installed base van de next-gens de eerste jaren ook nog zeer bescheiden is.

• We hebben niet het gevoel dat gamers massaal op de next-gens zitten te wachten. Ze wachten op goede games en de eerste generatie games op de next-gens zijn vaak middelmatig en vooral gefocust op mooiere graphics.

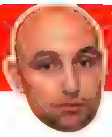
Klinkt niet onaannemelijk allemaal...

Baas boven baas

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Dat ik een groot fan ben van de Assassin's Creed-serie, mag bekend zijn, maar de foto die ik op Twitter tegenkwam, is duidelijk een gevalletje van baas boven baas.





twitter.com/janmeijroos

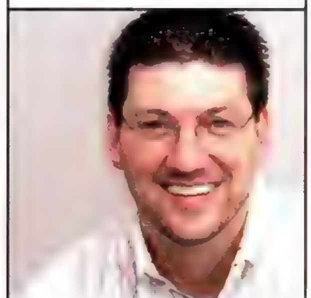
Gedoe om multiplayer

De laatste tijd zien we steeds vaker dat games die traditioneel singleplayer only waren ook met een multiplayer modus komen. Daar lijkt mij niets op tegen, maar veel gamers schreeuwen moord en brand en weten al van te voren dat zoiets helemaal niks gaat worden. In hun ogen móet de singleplayer wel te lijden hebben onder de aandacht voor de MP.

Vaak blijkt die scepsis achteraf ongegrond maar telkens als 'een singleplayer game' flirt met MP is het internet te klein. Ik vind dat onzin, want als je de multiplayer niet wil, dan speel je 'm toch lekker niet? Daarnaast is afwachten en previews lezen wellicht verstandiger dan de game(mode) in kwestie al van tevoren als flop te bestempelen.

Ik ben de eerste die toegeeft dat spellen als Tomb Raider en God of War een MP niet per se nodig hebben, maar tegelijkertijd is het prijzenswaardig dat de makers de franchise verder willen brengen. Daarbij ben ik ervan overtuigd dat de studio's hun singleplayer echt niet verloochenen. In het geval van Tomb Raider wordt de MP door een andere studio gemaakt dus van kannibaliseren op de SP is sowieso geen sprake. Ubisoft doet het al jaren met Splinter Cell: een dikke singleplayer, een co-op en een Spy versus Mercenaries multiplayer. Daar hoor je toch ook niemand over?

"De games van Gearbox hebben slechte kritieken altijd overleefd."



Randy Pitchford tilt niet zo zwaar aan de kritiek op Aliens: Colonial Marines.

Doe ons een Wouter-figurine!

Nederlandse indie gaat poppetjes maken

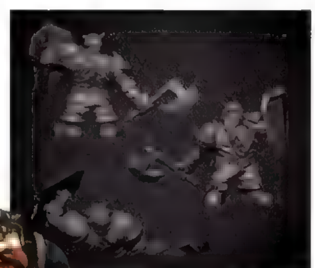
Dylan Nagel is als ontwikkelaar van de Dwarf Quest-spellen en mede-oprichter van Paladin Studios geen onbekende in de Nederlandse indiescene. En hij heeft weer wat nieuws: hij gaat onder de naam Game Toys poppetjes van gamepersonages maken. Ik stelde 'm een paar vragen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

1. Wat houdt Game Toys in?
Game Toys ontwerpt, produceert en verkoopt collector's figures van bestaande game characters. Het blog is al live op blog.gametoys.co, de webshop gaat zeer binnenkort van start op **www.gametoys.co**.

2. Hoe reageren ontwikkelaars op je ideeën?
Erg positief! Er zijn al een hoop Nederlandse ontwikkelaars die graag meer willen weten. Er is interesse in 3D-geprinte figuren, maar ook in poppetjes van resin en vinyl.

3. Welke poppetjes kunnen we binnenkort verwachten?
Sowieso Morrin Firebeard van mijn eigen spel Dwarf Quest. Daarnaast ben ik in gesprek met Ronimo Games over Awesomenauts, en een aantal andere partijen. Oh ja, en ik had de medeoprichter van Paladin Studios, Derk de Geus, een kadootje gegeven voor z'n verjaardag: een 3D-print van Momo, het hoofdfiguurtje uit hun pinball adventure game Momonga.







4. Kun je ook poppetjes van de PU-redacteuren maken? Vooral eentje van Wouter lijkt ons wel hitgevoelig.
Natuurlijk! Ga uit van €500 per 3D model, en dan €15-25 per (on demand) 3D-print. Voor resin en vinyl moet je er meestal meteen duizend laten maken, met een totale investering van €15.000. Dat is nog best prijzig dus.

Lekker bezig

Wargaming op oorlogspad

Het Russische Wargaming is lekker bezig. Niet alleen spelen inmiddels meer dan 45 miljoen gamers de gratis online game World of Tanks, het bedrijf neemt ook de ene na de andere ontwikkelaar over.



door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Allereerst was daar de overname van Day 1 Studios, vooral bekend van de latere F.E.A.R.-games (het origineel werd door Monolith gedaan). Het idee achter deze overname was dat Wargaming zich ook op de consoles wil gaan manifesteren.

Onlangs heeft het Russische bedrijf ook Gas Powered Games opgekocht, de studio van Chris Taylor die recent nog zijn Kickstarter project Wildman moest stopzetten bij gebrek aan fondsen. Wargaming neemt de volledige studio over inclusief alle werknemers. Chris Taylor, oprichter en directeur van Gas Powered Games, blijft zelf ook aan. Volgens Wargaming zal Gas Powered Games een belangrijke rol gaan spelen bij de plannen om hun games multiplatform te maken (hoewel Taylor en zijn mannen natuurlijk PC-ontwikkelaars pur sang zijn).

Of Wildman (zie screen) onder de vlag van Wargaming alsnog het levenslicht ziet, is onduidelijk.

Power Spy

- Samuel lijkt bij de PU de nieuwe Skate te worden. Hij heeft het te laat dan wel niet komen zelfs naar een nieuwe hoogte opgestuwd.
- Voor de tweede keer in zijn nog niet zo lange PU-carrière kwam hij namelijk niet opdagen bij een pers-event.
- En waar hij bij de eerste trip nog kon zeggen dat Japan heel ver was, daar was de MP-sessie van Aliens: Colonial Marines in Amsterdam, en dus feitelijk net naast zijn bed.
- En het smoesje dat ie door een vriendin met handboeien aan het bed was vastgeketend, hadden we ook al eerder gehoord... van Skate.
- Volgens geruchten werkt de nieuwe Xbox niet zonder Kinect.
- Oftewel, je moet eerst praten en zwaaien voordat je straks kunt gaan spelen.
- Eigenlijk is dat best wel logisch. Je zegt toch ook eerst 'hallo' tegen je vriendin en geeft haar een kus als je binnenkomt. Of duik je er meteen op?
- Overigens zal de Kinect straks in de doos van de Xbox 720 zitten, inclusief gebruiksaanwijzing hoe je moet communiceren.
- Dat heb je dan weer niet bij je vriendin...
- Amerikaanse soldaten krijgen games van de regering om hun agressie na terugkeer in eigen land een beetje in toom te kunnen houden.
- Hopen we wel voor hen dat ze een goede game krijgen, en niet bijvoorbeeld Call of Duty: Declassified op de PS Vita.
- Want daar word je dus heel agressief van.
- EA meldt dat Medal of Honor de strijd verloren heeft van Battlefield en dat alle resources en focus daarom op de laatste serie worden gezet.
- Was het niet ooit de bedoeling dat de strijd ging tussen Medal of Honor of Battlefield en Call of Duty...



ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Al vanaf de eerste berichten rond de nieuwe Assassin's Creed had Jan zijn twijfels. Zeg nou zelf; Assassin's Creed met piraten... serious? Maar nu hij de gameplay uitgebreid heeft kunnen bekijken en de visie achter het spel aan hem is uitgelegd, gooit hij zijn twijfels resoluut overboord. Ahoy Black Flag!



Ik wilde het haten. Echt. Bij de allereerste geruchten rond een 'Assassin's Creed goes Pirates' liepen de koude rillingen over mijn rug. Alsof er na jaren genieten van de serie zich een avontuur aandiende dat wel fout móest gaan. Al weken voordat de eerste promo's op het internet lekten, hoorde ik van een Italiaanse journalist dat AC IV een piratenthema zou krijgen. Mijn Italiaanse collega had het rechtstreeks van Ubisoft, vers van de pers, heet van de naald.
"Het zal wel om DLC gaan", opperde ik, mezelf krampachtig geruststellend. "Nee, het is een volledig nieuwe game", sprak mijn Italiaanse informant stellig. Ik kon me er op dat moment niets positiefs bij voorstellen. Denkend aan piraten kwam natuurlijk meteen Captain Jack Sparrow in m'n gedachten. En pratende papegaaien, houten poten, flessen rum en ooglapjes. Cliché's als 'Scurvy sea dogs, arr matey! Let's jump on board, and cut them to pieces.'
Leuk, prima... voor alles is een tijd en plaats, maar ik wilde dit niet in Assassin's Creed. Niet in MIJN Assassin's Creed!

Ramp?

Met de zee-missies in AC 3 was helemaal niets mis en sommigen zagen ze zelfs als hoogtepunten van de game. Zou Ubisoft van plan zijn om dit onderdeel uit te bouwen? Bij de gedachte alleen al schudde ik mijn hoofd. Wat kon het piratenthema nou voor historische diepte en complexiteit bieden?
Ik vreesde dat Ubisoft een totaal verkeerde keuze had gemaakt: dit moest haast wel een ramp worden voor de franchise.
Maar jongens, wat zat ik ernaast...

Speeltuin

Assassin's Creed IV is, aldus de makers, de allereerste 'Life Sized' piratengame waarbij het hele Caribisch gebied je speeltuin is. Anders gezegd: een echte Open World Game. Tegelijkertijd wordt dit absoluut geen spel waarin je slechts naval missies doet. Nee, dit wordt een game waarin steden, jungle, zee,



COVERVIEW

PC PS3 PS4 Wii U XBOX 360

eilanden en alles daar omheen als één allesomvattende wereld wordt gepresenteerd aan de gamer. Daarbij belooft Ubisoft dat je in die spelwereld, waarin alles dus naadloos met elkaar verbonden is, kunt gaan en staan waar je wil. Dat betekent dat je met je schip koers kunt zetten naar elke plek waar je op dat moment zin in hebt, maar dat je ook allerlei

"De game zal zich ongeveer voor zestig procent op het land afspelen."

steden kunt aandoen, waar je de bekende gameplay ervaart waarmee de serie groot is geworden.
Om landrotten gerust te stellen: de game zal zich ongeveer voor zestig procent op het land afspelen en voor veertig procent op het water, dat laatste veelal in de vorm van naval missies die overigens een stuk uitgebreider zijn dan in AC 3.
Tegelijkertijd merkt Ubisoft op dat je land- en zeemissies niet gescheiden van elkaar moet zien. De game speelt zoals gezegd in één grote levende wereld waarbij zowel gameplay in steden, naval battles als het zoeken naar schatten op zonovergoten kokosnooteilandjes onderdeel uitmaken van het broeierige, exotische maar ook levensgevaarlijke avontuur dat Black Flag heet.

IJzeren greep

We schrijven het jaar 1713 als Frankrijk, Engeland en Spanje na jaren van zeeoorlogen een bestand afkondigen en de koloniën in de Nieuwe Wereld min of meer onderling verdeeld worden. Het gevolg is dat veel kapers/privateers/corsaires die van hun regering officieel toestemming hadden om schepen uit vijandelijke landen aan te vallen en hun lading buit te maken, zonder inkomsten kwamen te zitten.
Veel van deze kapers verenigden zich onder de piratenvlag, en dat leidde ertoe dat piraterij met name in het Caribisch gebied hoogtij vierde. De periode 1660 - 1726 wordt dan ook in de geschiedenisboeken de Golden Age of Piracy genoemd.
Met name door zeer goed georganiseerde roversnesten als Port Royal in Jamaica, Tortuga (het huidige Haïti) en Nassau in de

weetje • weetje

Ook dit avontuur speelt zich af in de Animus, waarbij via het DNA van iemand in het heden, de avonturen van diens voorvader beleefd worden.
Duidelijk is dat je niet met Desmond speelt. Sterker, Ubisoft stelt dat je deze keer met 'jezelf' speelt. Als geschiedkundige ben je werkzaam bij Abstergo en doe je onderzoek naar Edward Kenway. Wat Ubisoft nu precies bedoelt met 'jezelf' is nog erg vaag.

weetje • weetje

AC IV zal opnieuw multiplayer bevatten. Ik hoop zelf op naval battles met 4 - 8 spelers. Dat zou episch zijn!



Hier zie je hoe Wilkinson scheermesjes aan z'n logo is gekomen.







Bahama's kon de piraterij welig tieren. Beroemde piratenleiders als Thomas Barrow en Benjamin Hornigold maakten Nassau zelfs de onofficiële hoofdstad van hun beoogde Piratenrepubliek.
Van een echte zelfstandige republiek zou het (gelukkig) nooit komen, want uiteindelijk zouden de Engelse en Spaanse legers korte metten maken met de piraterij. Dat neemt echter niet weg dat gedurende meer dan een halve eeuw de piraten de handelsroutes in het Caribisch gebied in een ijzeren wurggreep hadden.

Nieuwe held

Edward Kenway is de nieuwe held van AC IV: Black Flag. Edward is een piraat getraind door Assassins. Wat zijn relatie met de Assassijnen precies is, hoe hun contact is ontstaan en wat zijn rol in het grote geheel gaat worden, daarover houdt Ubisoft de kaken nog stijf op elkaar, maar je snapt wel dat dit een interessant personage oplevert. Edward bezit de kracht en rauwheid van Connor, gecombineerd met de charmante rebelsheid van Ezio. Voeg daar de karaktereigenschappen 'slim', 'egoïstisch', 'roekeloos', 'arrogant', 'charismatisch' en 'impulsief' aan toe, gecombineerd met de blonde lokken van wijlen Heath Ledger en je hebt een personage waar ook je vriendin van begint te kwijlen.
Dat je feitelijk een crimineel bent die plundert, schepen naar de kelder jaagt, mensen vermoordt, een dubieus verleden heeft en regelmatig de bankrekening van dames van lichte zeden spekt, nemen we dan maar even voor lief. Een ding is wel meteen duidelijk: Edward is geen met oogpotlood opgemaakte Jack Sparrow.

Drijvend fort

Tegelijkertijd is er nog een tweede hoofdrolspeler en dat is The Jackdaw, je schip dat je al spelend versterkt tot een drijvend fort dat bij iedereen die het aan de horizon op ziet doemen, het schijt langs de benen laat druipen. In AC 3 kon je je schip al upgraden en sterker maken, maar in AC IV wordt dat nog veel verder uitgebreid. Je hebt bovendien een bemanning die je moet managen, waarbij zaken als loyaliteit, soldij, ziekte, genoeg eten en drinken aan boord etc. een rol spelen.
Met The Jackdaw vecht je niet alleen tegen andere schepen, het is ook je 'mount' waarmee je je door de wereld van AC IV begeeft. En die wereld is gigantisch groot. De kaart bestrijkt het gebied rond de Bahama's, Cuba en Jamaica tot de kustlijnen van Haïti en Yucatan. De game bevat volgens de makers vijftig unieke locaties die de exploratie in de serie naar een nieuw hoogtepunt moeten tillen.
Mooie praatjes natuurlijk, maar hoe zit het met de steden hoor ik je denken. Nou, die zijn er ook, hoor. Ik mocht een korte ingame blik werpen op Havana, Kingston en Nassau, en ik denk dat ze qua grandeur vergelijkbaar zijn met de steden uit voorgaande delen, al hebben Kingston en Havana natuurlijk een andere impact dan een Rome en Constantinopel in respectievelijk Brotherhood en Revelations.

The Frontier

Waar in AC 3 The Frontier al een minstens zo belangrijke rol speelde als de steden in eerdere Assassin's Creed-games, speelt het Caribisch gebied een allesbepalende rol in AC IV. Havana, Kingston en Nassau zijn levendig en druk, waarbij de sociale aspecten en het opgaan in de massa, het klimmen en klauteren op en langs gebouwen en de combat met Franse, Spaanse en Engelse soldaten, op dezelfde wijze is uitgewerkt als in de eerste drie AC-games.
Tegelijkertijd kun je te allen tijde het ruime sop kiezen op zoek naar verborgen schatten op tropische eilandjes, vissersdorpjes aandoen, grottenstelsels verkennen, smokkelaars opsporen en plantages bezoeken.
Maar er is meer, veel meer. Wat te denken van het aanvallen en veroveren van forten? De jungle ingaan op zoek naar Spaanse soldaten en/of stu-

weetje • weetje

AC IV komt naar current en next-gens. PS4 is bevestigd, next-gen Xbox nog niet maar ik durf er gif op in te nemen dat de game ook naar Microsofts nieuwe console komt.

weetje • weetje

Aan AC 3 werkten zes studio's van Ubisoft, aan AC IV werken maar liefst negen studio's. Het lijkt er dan ook sterk op dat men de lat weer hoger wil leggen met dit nieuwe deel.



COVERVIEW

XBOX 360 | Wii U | PS4 | PS3 | PC

ten op eeuwenoude Maya ruïnes en hun verborgen schatten?
Ieder gebied brengt weer nieuwe gameplay met zich mee waarbij het verkennen van de jungles de gameplay van The Frontier nog het sterkst in herinnering roept.

Onderwater

Voor het eerst zul je ook onderwater kunnen spelen. Niet dat je opeens funky viskieuwen kweekt, maar met behulp van een 'duik-bel' (diving bell) kun je redelijk lang onder water blijven, als je tenminste genoeg lucht in je longen zuigt en onderweg niet opgepeuzeld wordt door een haai of gestoken door een pijlstaartrog. De beelden die Ubisoft hiervan toonde, zagen er prachtig uit. Met name de gezonken galjoenen, al dan niet met kostbare ladingen, waren een lust voor het oog.
Volgens Ubisoft zijn de onderwatersegmenten wel vastgelegd. Je kunt dus niet overal in het water duiken zoals in Far Cry 3. Daarentegen kun je wel met de Jackdaw nagenoeg overal je anker droppen en naar eilandjes toe zwemmen, mocht je die tijdens een van je vele zeiltochten tegenkomen.
De forten waar je in de game op stuit vormen meestal een soort grenspost op de wereldkaart. Je zal een fort eerst moeten overmeesteren, wil je een veilige doortocht krijgen naar een ander deel op de kaart. Hetzelfde geldt voor vijandelijke schepen die langs bepaalde zeeroutes patrouilleren. Hoe meer goud je verzamelt, hoe krachtiger je je schip en bemanning kunt maken, zodat je sterkere schepen kunt verslaan, waarna de weg naar nieuwe gebieden open komt te liggen.

weetje • weetje

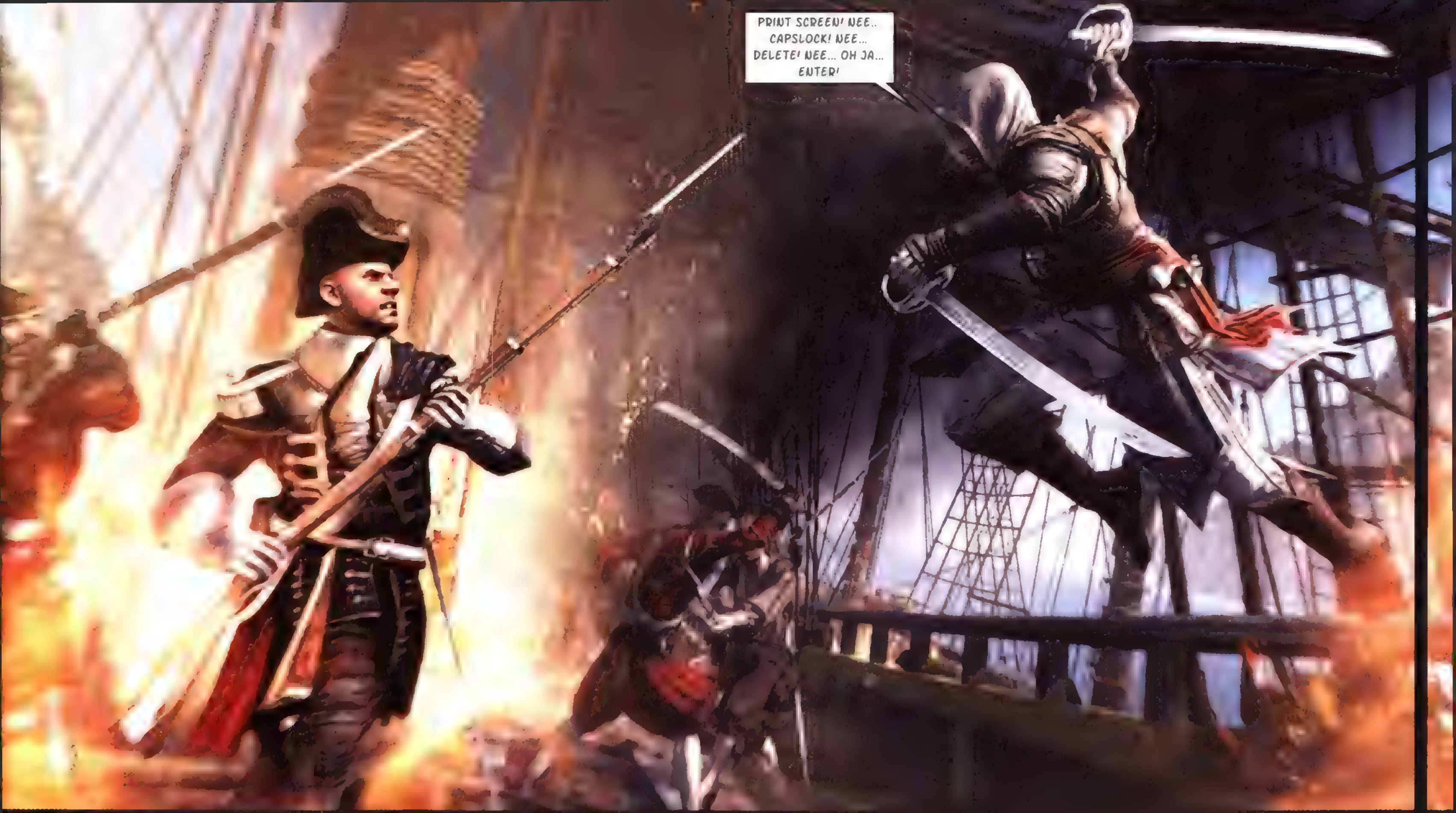
Net als in de vorige AC-games, spelen historische figuren een belangrijke rol. Beroemde, bestaande piraten als Ben Hornigold en Blackbeard maken hun opwachting, evenals meer verknipte gasten zoals Charles Vane en Calico Jack.
Ook de vrouwelijke piraat Anne Bonny is van de partij en zij zal zelfs een beslissende rol in het verhaal spelen. Blackbeard doet deels dienst als mentor van Edward in AC IV.

Combat

De combat krijgt in AC IV eveneens een nieuwe impuls. Edward vecht met pistolen, rapieren, sabels en degens en is daarmee misschien wel de meest veelzijdige Assassin tot nu toe. Uiteraard ontbreekt ook de hidden blade niet.
Edward is bruut en met name het vechten met twee zwaarden kan heel wat bloederige steekpartijtjes opleveren. Ook is hij niet te beroerd om musketten van soldaten af te pakken en ze vervolgens met hun eigen wapen te vermoorden.
Op zee, tijdens de naval battles dus, liggen de zaken heel anders, aangezien ieder schip een potentieel doelwit is, maar elk schip ook jou kan aanvallen. Je weet echter nooit van te voren hoe goed de schepen uitgerust zijn, wat voor lading zich aan boord bevindt en wat voor type kapitein aan het roer staat.
Sommige schepen zullen ingewikkelde manoeuvres maken om je het schieten te beletten, andere zullen trachten te







vluchten en weer andere gaan op ramkoers en boren zich frontaal bij je naar binnen. Gelukkig beschik je over een verrekijker waarmee je een schip deels kunt scannen.

"Edward is bruut en zeker geen met oogpotlood opgemaakte Jack Sparrow."

Hiermee kun je een globale inschatting maken van de sterkte, de lading, de crew en het type schip.

Enteren

Vechten, zeilen en enteren ervaar je in AC IV overigens als een harmonieus geheel. Geen laadtijden of filmpjes (zoals in AC 3), je bepaalt zelf hoe je een vijandelijk schip entert. Dat kan met enterhaken, waarna je je bemanning aan boord van de tegenpartij stuurt, maar je kunt ook beslissen om het schip eerst zoveel mogelijk te beschadigen met je kanonnen en daarna pas tot enteren overgaan.
Als kapitein kun je ook kiezen wat je zelf doet. Ga je helemaal niet aan boord, klim je via de masten en gieken naar het vijandelijk schip, of plons je in het water, zwem je om de boten heen en klim je aan de achterkant aan boord om je vijand te verrassen?
Ondertussen gaat het gevecht tussen je crew en die van de tegenpartij gewoon door.
Het aanvallen van forten geschiedt op een soortgelijke manier, waarbij Ubisoft nogmaals wil benadrukken dat land en water gameplay feitelijk als een samenhangend geheel moeten worden beschouwd.

Plezier

Aanvankelijk leek het dat het piratenthema vanwege de situering en de historische feiten niet groots genoeg zou zijn om Black Flag een plaats in de Assassin's Creed lore te laten verwerven. Maar volgens de makers dienden de verhalen en legenden zich tijdens het researchen vanzelf aan.
Het ontdekken van de wrakken van een gigantische Spaanse Armada, de werkelijk bestaande piraten en hun waargebeurde avonturen (zie kader), een zeeslag met dik veertig Portugese schepen, het beleg van Nassau, schipbreuk lijden en aanspoelen op een onbewoond eiland... het zijn allemaal historische verhandelingen die men in honderden boeken en documenten tegenkwam toen men zich oriënteerde op het piratentijdperk.
Neem daarbij het grimmige karakter, het Far Cry 3-achtige kleurenpalet en de beloofde open wereld die groter is dan in welke AC-game tot nu toe, en je hebt in potentie een Assassin's Creed waar het plezier en avontuur van afspat. Dan maar een fucking piraat spelen. Ik ben om... arrrrr!

weetje • weetje

Aan AC IV wordt sinds begin 2011 gewerkt. Ubisoft Montreal is leading, maar krijgt hulp van diverse andere Ubisoft studios.



Tja, en dan lukt die levensgevaarlijke sprong... en dan zit je in een boom. Dwaas!



VERWACHTING ***JAN:***
Ik had het niet verwacht, maar het piratenthema zou wel eens verdomd goed uit kunnen gaan pakken voor de AC-serie. Als alle beloftes ingelost worden, heeft Ubisoft een rijk gevulde schatkist in handen.

- + Land en zee gameplay gaan naadloos in elkaar over.
- + Caribisch gebied ademt avontuur.
- + Exotische steden en locaties.
- − Typische AC-gameplay voelt wat geforceerd.

ACTION-ADVENTURE / OPEN-WERELD
UBISOFT
29 OKTOBER 2013



OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR TRIUMPH

We hebben niet veel AAA-developers in Nederland, dus is het geweldig als zo'n zeldzame studio na jaren radiostilte tóch nog een vervolg in een geliefde serie aankondigt. Kort na de aankondiging van Age of Wonders III bezocht Jurjen Triumph Studios in Delft om te horen wat ze daar de afgelopen jaren eigenlijk hebben uitgespookt.



OVERLORD

Lennart: "We hopen dat Overlord nog eens terugkomt, in welke vorm dan ook. We hebben nog steeds enorm coole tech liggen die het Overlord-principe, dat je heel veel mannetjes tegelijk aanstuurt, weer naar een hoger level brengt. Daar gaan we zeker nog eens iets mee doen. Voor next-gen, en anders PC."

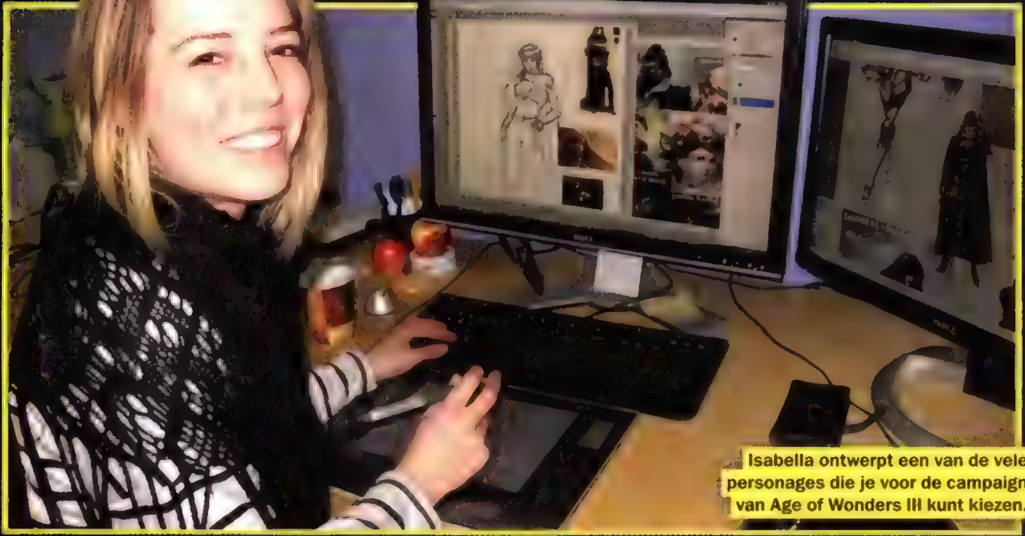
Je leest het wel vaker in deze serie; twee bevriende studenten, begin twintig. Er wordt een game gemaakt, een studio gevormd, en stiekem over wereldsuccessen gedroomd. Alleen begon het verhaal van de bevriende studenten Lennart Sas en Arno van Wingerden niet vijf maar vijftien jaar geleden; en werden hun dromen kort na de oprichting van hun studio Triumph al werkelijkheid.

"Age of Wonders verkocht goed en was met een klein team gemaakt. Dus daar hebben we toen best lekker aan verdiend. Het was echt een gestoorde tijd. Werden we als jonge ventjes ineens business class over de wereld gevlogen. Niet dat dat zo belangrijk voor me is, helemaal niet zelfs, maar toen was het lachen."

Ik praat met Lennart Sas, een van de twee oprichters en bazen van Triumph. Voor een relatief oude rot in het vak is hij een opmerkelijk jeugdige verschijning. Iemand die open spreekt en vertelt, en daarbij soms iets meer lijkt te zeggen dan hij van plan was.

Moeder

"Toen we ons bedrijf in 1997 wilden oprichten, zaten we bij mijn ouders te brainstormen over de naam", herinnert Lennart zich. "Het moest een beetje een positieve naam zijn, en ook iets te maken hebben met de strategiespellen die we maakten. Toen kwam mijn moeder met de naam Triumph, en dat klonk ons eigenlijk wel goed in de oren. Gingen we meteen even kijken op internet of er al andere gamebedrijven met die naam bestonden, maar we vonden alleen het motorfietsenmerk Triumph. En, o ja, iets met ondergoed. Misschien is m'n ma daarom wel op die naam gekomen." Grijnzend: "Eh, schrijf dat laatste maar niet op." Ik merk op dat Triumph ook wel een ambitieuze naam is.



Isabella ontwerpt een van de vele personages die je voor de campaign van Age of Wonders III kunt kiezen.

"Ja, dat is waar. En we zijn ook wel ambitieus; ook al kun je niet elke battle winnen, je speelt toch voor de triomf, zowel in games als in het echt. Als je daar niet voor gaat, moet je geen ondernemer worden."

Succesverhaal

Tot 2009 is het verhaal van Triumph een succesverhaal. De drie spellen in de Age of Wonders-serie (I, II en Shadow Magic) gooiden wereldwijd hoge ogen met hun gepolijste mix van RPG en turn-based strategy. Eind 2004 begon een nog veel groter avontuur, toen Triumph bij de Engelse uitgever Codemasters ging lobbyen met een ambitieus project voor de toen nog niet verschenen Xbox 360. Na vele liters bloed, zweet en tranen lanceerde Codemasters in 2007 uiteindelijk het satirische actiespel Overlord, een van de weinige succesvolle AAA-games die ooit in Nederland zijn gemaakt. Na een tweede deel en twee spin-offs was het eind 2009 de bedoeling het succesverhaal te vervolgen met 'iets nieuws voor de Overlord-fans'. Alleen was de videogamemarkt ondertussen totaal veranderd. En niet meteen in het voordeel van Triumph.

Project Meester

"Onder de naam 'Project Meester' hebben we in 2010 gewerkt aan iets in het Overlord-straatje voor consoles. We hebben dat spel aan verschillende uitgevers aangeboden, maar de consolemarkt ging toen al hard achteruit. En kijk eens hoe die er nu bijligt. Dus misschien is het achteraf beschouwd wel goed dat het toen niet is doorgegaan.

Al voelt het verschrikkelijk hoor, wanneer zo'n deal op het laatste moment spaak loopt. Zo'n acquisitieproces kan wel zes tot negen maanden duren. Dan hoor je in november: de deal is rond, de contracten komen jullie kant op. Wij superblij, natuurlijk. En dan volgt er vlak voor kerst een telefoontje dat de deal toch niet doorgaat. Dat was eind 2010 en een absoluut dieptepunt voor Triumph. Toen besloten we een andere koers te gaan varen."

Kleiner team

"We hadden onze drie 'oude' Age of Wonders-spellen in 2010 uitgebracht op Steam, en het verbaasde ons hoe goed ze liepen. Die digitale heruitgaven leverden ons bijna net zoveel op als de oorspronkelijke retailversies. Het leek ons wel wat om die serie weer op te pikken. Maar om financiële redenen, moest dat dan wel met een kleiner team. Wat helaas betekende dat we veel mensen naar huis moesten sturen. Zoiets doet pijn, ja."

Met een geavanceerde demo van Age of Wonders III heeft Triumph in 2011 bij verschillende uitgevers aangeklopt. "Die wilden best betalen, maar dan wilden ze ook meteen eigenaar worden van het merk Age of Wonders. Moesten we afstand doen van onze tien jaar oude, succesvolle ip, om even één game te kunnen financieren. Daar hadden we geen zin in."

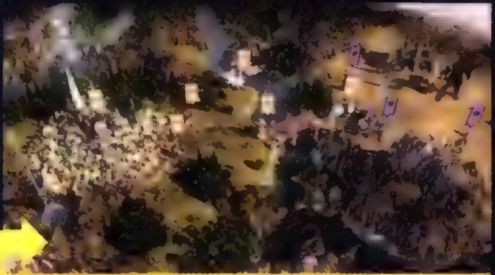
In deze tamelijk uitzichtloze situatie, bracht een berichtje in het spel Minecraft de verlossing.



Lennart: "Het voelt soms weer een beetje zoals in het begin, toen we aan de eerste Age of Wonders-spellen werkten."



Notch, de man achter Minecraft, kwam in de zomer van 2012 even een biertje drinken in café Doerak te Delft om de door hem gefinancierde doorgang van Age of Wonders III te vieren. Links op de foto zit Notch. Rechts van hem zitten Tom en Godewijn, respectievelijk coder en designer van Triumph Studios.



AGE OF WONDERS III

Wanneer ik als eerste gamejournalist ter wereld zie hoe Lennart heen- en weer zoomt tussen de 2D-landkaart en gedetailleerde 3D-omgevingen van Age of Wonders III, rolt het meest verachtelijke gamejournalistencliché ooit over mijn lippen: "Wauw, ziet er goed uit."

Dan de gameplay. Daarin wordt de fusie tussen RPG en strategie nog dichter, omdat de koninkrijken die je beheert nu zijn gebaseerd op RPG-klassen als Priest, Warrior, Rogue en Mage.

Lennart: "Speel je bijvoorbeeld met de Rogue, dan krijg je een soort Gaddafi die zijn eigen volk uitbuit en terroristische aanslagen op vijandelijk grondgebied pleegt. Kies je de Priest, dan krijg je martelaren, en kun je je gewone eenheden bijvoorbeeld naar een engelenleger upgraden."

Ik zie hoe het allemaal werkt, kan het niet helpen, en zeg: "Wauw, tof bedacht."

Age of Wonders III wordt een full-priced titel die eind dit jaar op Steam moet verschijnen.

Notch

"In het titelscherm van Minecraft verschijnt altijd een blurb met steeds weer andere berichtjes, en daarin stond op een gegeven moment een verwijzing naar Age of Wonders. Een positieve verwijzing. Notch, de maker van de miljoenenhit Minecraft, bleek een fan van Age of Wonders te zijn. Dus toen dachten we, kom, laten we die gast eens mailen. En hij reageerde positief.

Het ging allemaal zeker niet zo snel als het nu klinkt, maar het komt erop neer dat Notch ons nieuwe spel nu voor een groot deel financiert, zonder dat hij daarvoor Age of Wonders als bezit terugvraagt. Maar het is ook geen puur fanproject, hoor. Notch heeft een leuke stijl die heel open is, maar ondertussen regelt hij zijn zaakjes extreem goed. Dus reken maar dat hij een leuke winstdeling heeft bedongen, en anders doen de mannetjes om hem heen dat wel."

Ademhalen

Ook al was de Overlord-periode op papier de meest succesvolle tijd voor Triumph, Lennart zegt dat hij zelden zo lekker heeft gewerkt als het afgelopen jaar, aan de nieuwe Age of Wonders, die eind 2013 moet verschijnen.

"Overlord was echt hartstikke leuk om te maken, maar het was wel een enorme crunch. Lange periodes hard werken, steeds weer nieuwe milestones halen. Af en toe kwam er eens iemand langs met een zweep om ons aan te sporen..."

Dan, met zachte stem: "In zo'n publisherdeal, wordt je echt wel een beetje geknecht. Dat is gewoon zo." Stilte, even. Dan is de grijns weer terug.

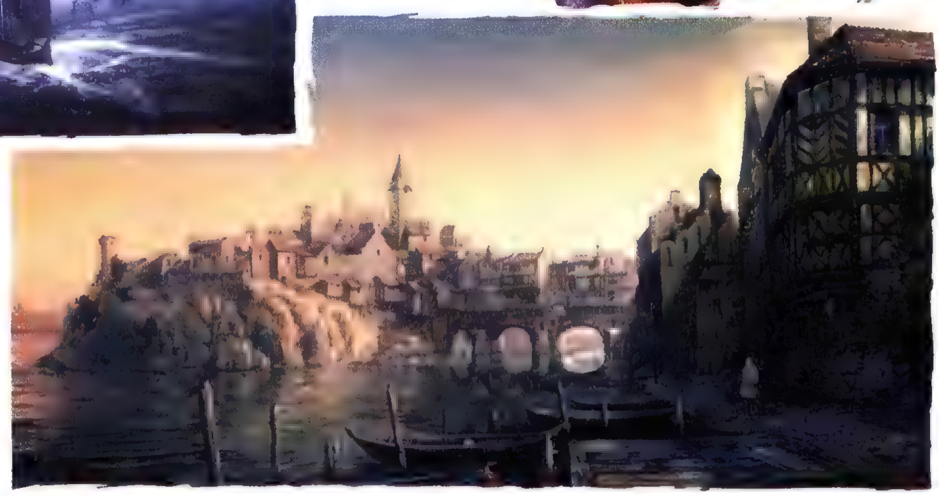
"Maar nu kunnen we alles weer zelf bepalen. Alsof we na een benauwde periode weer wat ademruimte hebben gekregen. Het voelt soms zelfs een beetje zoals in het begin, toen we aan de eerste Age of Wonders-spellen werkten." ✖

THE WITCHER 3 WILD HUNT



De onthulling van The Witcher 3: Wild Hunt sloeg ook bij ons in als een bom(metje). Hebben we hier daadwerkelijk te maken met de Messias onder de action-RPG's? Jan bestudeerde de belangrijkste beweringen en claims van de Poolse ontwikkelaar en plaatst ze in perspectief.





BIG BAD OPEN WORLD

De makers willen spelers de vrijheid geven van een open-wereld game waarbij je als Geralt kan gaan en staan waar je wil. The Witcher 3 is dan ook meer dan dertig keer zo groot als z'n voorganger en twintig procent groter dan de wereld van Skyrim.

Indrukwekkende cijfers, maar veel belangrijker is natuurlijk of die wereld levendig is en of er genoeg te doen is. De wereld van Red Dead Redemption was bijvoorbeeld enorm, maar er waren ook grote kale prairies waar vrijwel geen reet te beleven viel.

De makers van The Witcher 3 beloven echter een enorme, levende wereld waar altijd wat te doen is met slimme A.I. van wezens en mensen. Ik hoop dat de random quests interessant blijven (zoals in The Witcher 2 het geval was) want verveling ligt altijd op de loer bij een open-wereld game.

In de enorme wereld reis je te voet, op je paard of per boot. Met name dat laatste doet het avonturiershart sneller kloppen, vooral wanneer je onderweg eilandjes aandoet of zeewezens op je pad vindt.

NERDGASM-METER

GELOOFWAARDIGHEID 60%

VERHAAL

The Witcher 1 en 2 gingen verhaaltechnisch behoorlijk diep met uitgebreide, zich vertakkende verhaallijnen en allerlei (zij)paden met verschillende einden.

The Witcher 3 gaat nog een stap verder. Feitelijk zijn er drie niveaus van verhalen die invloed hebben op de game en de ontwikkeling ervan.

Het meest basale zijn Geralts acties tijdens het vechten, jagen, craften en looten die slechts geringe invloed hebben op de gameplay. Ook basic quests behoren tot dit niveau.

Het meest verregaand zijn de verwikkelingen rond het vinden en beschermen van Geralts geliefden/familie evenals de gebeurtenissen die betrekking hebben op The Wild Hunt (de horde skelet-geesten die Geralt en de mensheid bedreigen).

Bij het middelste niveau draait 't om de verschillende gebieden en de politieke intriges die daar spelen.

The Witcher 2 eindigde met de invasie van een Nilfgaardian leger dat optrok richting de Northern Kingdoms. Die verhaallijnen evolueren verder in dit deel en Geralt zal hierin opnieuw een belangrijke rol spelen.

Al deze lagen maken het nogal lastig om één bevredigend einde te construeren, maar ik denk dat de Polen met een schuin oog naar het einde van Mass Effect 3 hebben gekeken en geen 'BioWaretje' zullen plegen in deze.

NERDGASM-METER

GELOOFWAARDIGHEID 85%





VECHTEN & MAGIE & JAGEN

Combat wordt een stuk interessanter als we de makers moeten geloven. Overall gaat vechten soepeler, sneller en uitgebreider. Ter illustratie: Geralt kende in TW2 twintig gevechtsanimaties, in TW3 zijn dat er bijna honderd. Er zijn deze keer trouwens geen gescripte gevechten met bosses. Je kunt wel je eigen gear craften, je harnassen pimpen met onderdelen van dode wezens en steeds betere wapens oppakken.

Er zijn verschillende talent trees, zoals Magic, Swordsmanship & Alchemy waarbij die laatste vooral gebaseerd is op (het vervaardigen van) potions. Magical signs zijn upgespiced en laten ook secundaire signs toe.

Het leukst vind ik echter het jagen op monsters dat nu meer voorbereiding vereist. Je kunt nog steeds random tegen monsters vechten, maar door voorkennis te verzamelen kom je veel beter beslagen ten ijs.

Als voorbeeld noemen de makers een gevecht met een vampier. Door boeken te lezen, je te verdiepen in de monsters en hun gedrag, maar ook door met personages te praten, verzamel je clues over het monster/wezen in kwestie. Zo leer je dat een vampier twee harten heeft en giftig kan zijn. Door de gifklier van de vampier uit te schakelen is hij een stuk zwakker. Of je probeert zijn twee harten te raken met een critical strike, zodat de bloedzuiger in één klap is uitgeschakeld.

Ook het weer en de tijd zijn van invloed op de (aanwezigheid) van wezens. Sommige komen alleen in het donker tevoorschijn, andere zijn alleen overdag te zien.

NERDGASM-METER

GELOOFWAARDIGHEID 90%



GRAPHICS

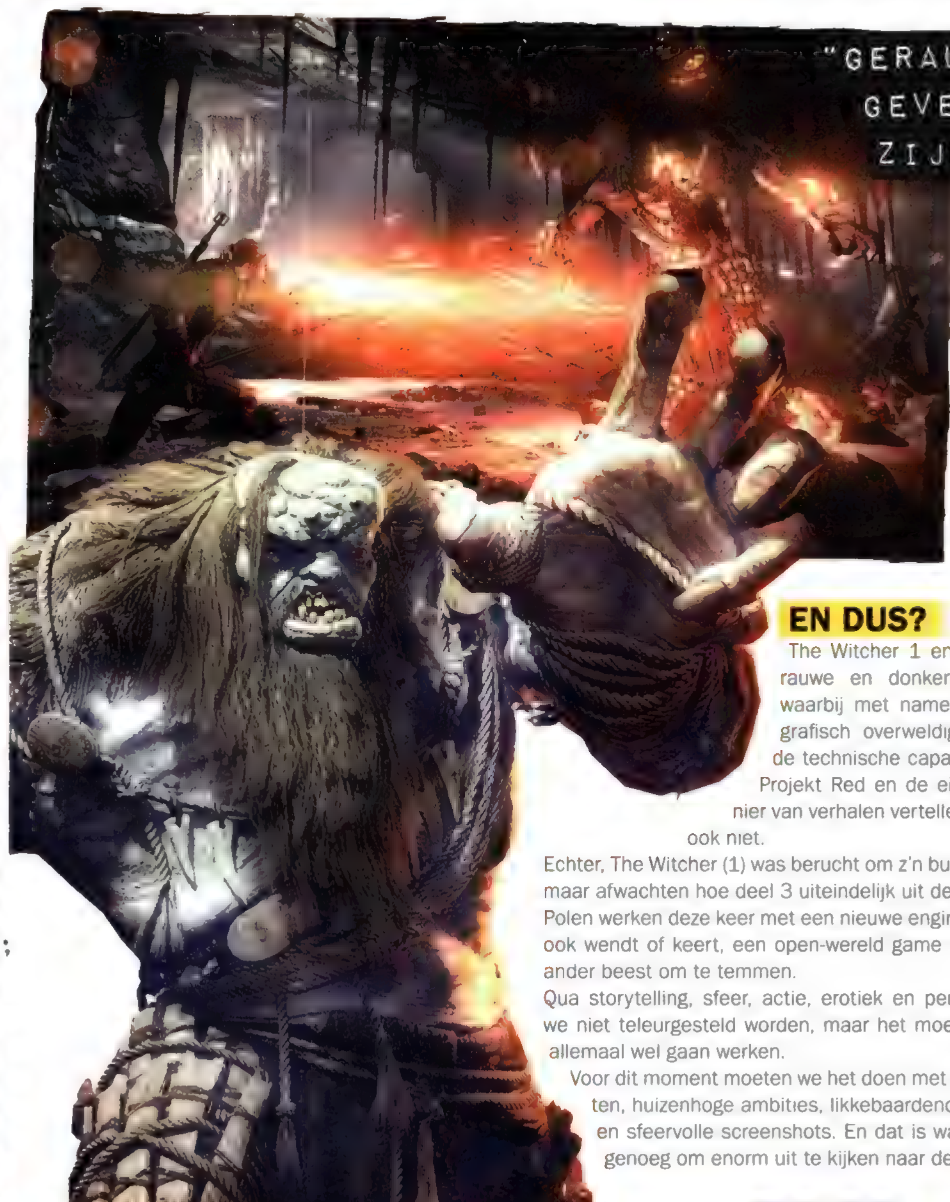
De eerste info repte over PC en 'high-end platforms available' en Gameinformer kopte over de next-gen RPG die niemand mag missen. Je mag er dan ook van uitgaan dat de PS4 en Xbox 720 The Witcher 3 zullen faciliteren. Toch zal de PC leading zijn, want de Polen zijn nu eenmaal echte PC boys.

Vlak na de onthulling was er alweer een rel dat het er allemaal best okay uitzag maar toch niet zó mooi als gehoopt. Bleek dat er nog een laatste render toegepast moest worden en dat dit prototype beelden waren. Tja. Maxima zou zeggen 'beetje dom.'

Voor CD Projekt Red pleit in ieder geval dat de graphics van TW2 fenomenaal waren. Die gasten kunnen echt wel wat.

NERDGASM-METER

GELOOFWAARDIGHEID 80%



"GERALT KENDE IN DEEL 2 TWINTIG GEVECHTSANIMATIES, IN DEEL 3 ZIJN DAT ER BIJNA HONDERD."

NOG NIET HET EINDE

In eerste instantie werd beweerd dat deel 3 de laatste Witcher game zou worden, maar de makers bedoelden de afsluiting van de trilogie. Het betekent allerminst het einde van The Witcher als franchise voor CD Projekt Red. Ze zouden wel gek zijn. Verkopen ze straks acht miljoen games van deel 3, gaan ze er niks meer mee doen.

Natuurlijk heeft men Cyberpunk 2077 nog in het vat zitten, maar dit is echt niet het laatste dat we op gamegebied van het Witcher-universum gaan zien.

NERDGASM-METER

GELOOFWAARDIGHEID 95%

EN DUS?

The Witcher 1 en 2 waren fijne, rauwe en donkere action-RPG's waarbij met name deel 2 op PC grafisch overweldigend was. Aan de technische capaciteiten van CD Projekt Red en de eigenzinnige manier van verhalen vertellen, twijfel ik dan ook niet.

Echter, The Witcher (1) was berucht om z'n bugs en het is nog maar afwachten hoe deel 3 uiteindelijk uit de strijd komt. De Polen werken deze keer met een nieuwe engine en hoe je het ook wendt of keert, een open-wereld game is wel een heel ander beest om te temmen.

Qua storytelling, sfeer, actie, erotiek en personages zullen we niet teleurgesteld worden, maar het moet in de praktijk allemaal wel gaan werken.

Voor dit moment moeten we het doen met prachtige beloften, huizenhoge ambities, likkebaardend lekker artwork en sfeervolle screenshots. En dat is wat mij betreft al genoeg om enorm uit te kijken naar deze game...



FIRST LOOK

Wii U | XBOX 360 | PS3

RAYMAN LEGENDS



Jurjen was er heilig van overtuigd dat hij deze maand Rayman Legends met een Gold Award zou gaan belonen. Totdat hij hoorde dat die game tot september is uitgesteld. Om dit deprimerende bericht te verwerken, dook hij maar weer eens de kroeg in. En je raadt nooit wie hij daar ontmoette.



Hey Rayman, jij ook hier! Mag ik naast je zitten? Biertje? Alles goed?

Ja ja, alles okay. Maar ik heb liever wat sterkers. Doe maar een cognac.

Haha, Cognac. Dat is ook zo, jij komt uit Frankrijk! Montpellier holadiejee! Hoe heet die geestelijk vader van je ook alweer? Michel Angel, oui?

Vraiment, Michel Ancel.

Juist, Ancel, moooooie naam. Maar wat hoor ik nou, hebben ze je game uitgesteld tot september?

O man, hou erover op. Krijg ik nou nog een cognac?

Ja, ik kan me wel voorstellen dat je baalt. Rayman is laat, haha. Barman, twee cognac!

Die Fransen

Alsjeblieft, twee cognac. Dat is dan zestien euro.

Hey Mario, jij ook hier! Ik wist niet dat je barman was?

Dat was ik ook niet. Maar het is nu effe crisis, hè? Het is niet dat die Wii U nou zo'n cashcow is. En ik vind het niet erg om mijn handen uit de mouwen te steken. Ben tenslotte ooit als timmerman begonnen.

Timmerman? Ik dacht loodgieter.

Dat denken er wel meer.

Ik had het net met Rayman over het uitstel van zijn game.

Het verbaast me niets. Zo zijn die Fransen, hè. Op de vlucht slaan als het een beetje moeilijk wordt.

Hé, dat neem je terug! En breng me eens een nieuwe cognac, dit glas is vies.

Mario-kloon

Meneer wil een nieuwe cognac. Dat is prima. Maar dan moet meneer wel effe wachten, want deze barman gaat eerst pissen.

Joh Rayman, misschien moet je niet zo zwaar aan Mario's woorden tillen. De Wii U heeft games als Rayman Legends hard nodig om uit het slop te raken, dus ik snap zijn teleurstelling wel. De game was toch al af?

Denk je dat ik zelf blij ben met dit uitstel? Ik had er juist zo'n zin in, Mario effe voorbijstreven op zijn eigen console. Weet je hoe het is om je hele leven een Mario-kloon genoemd te worden?

Mario voorbijstreven op zijn eigen console?

weetje • weetje

Zoals je ondertussen waarschijnlijk wel hebt begrepen, is Rayman Legends niet langer Wii U-exclusief; de game komt in september ook naar Xbox 360 en PS3.

Je hebt Legends gespeeld, toch? Zeg eerlijk: mijn game is beter dan New Super Mario Bros. U, toch?

Eerlijk

Nou ja, je kunt natuurlijk geen appels met...

Eerlijk, nu! Niet iedereen te vriend willen houden! Zeg waar het op staat!











Je bent toch geen Jan Meijroos?

Riep iemand mij? Rayman Legends wordt een episch toppertje in optima forma!

Jan, we zijn effe aan het praten. Grotemensenpraat.

Maakt niet uit, ik ben al weg! Even een exclusiefje scoren in de businessclass met gratis hapjes en wifi! Doei!

Wat blijft die Mario lang weg, trouwens.

En?

En wat?

Of jouw game voor Wii U beter wordt dan die van Mario? Tja, dat lijkt me geen verkeerde inschatting. Dat bedoel ik!

Overdonderend episch

Sowieso wel suf, dat je in Mario's eigen Wii U-spel zo weinig met de GamePad kunt doen.

In mijn game kun je echt de gekste dingen doen als je Murphy activeert en het touch screen gebruikt. Je kunt touwen doorsnijden, vijanden kietelen, planten uit de grond trekken, platformen verslepen, de hele omgeving omdraaien, personages naar de achtergrond lanceren en zelfs lava op de spelers gieten; het wordt gaandeweg gekker en gekker!

"IK KREEG ÉCHT HET GEVOEL IETS LEKKER GEKS, SNELS EN VERNIEUWENDS TE SPELEN."

Ik kreeg bij Mario nooit echt het gevoel dat de kracht van de Wii U goed werd benut. Zeker niet qua graphics.

In Rayman Legends is het net of je door schilderijen loopt, met adembenemende water- en windeffecten. Het is echt bloedmooi, intens, majestueus, duizelingwekkend en overdonderend episch!

Riep iemand mij?

Eye of the Tiger

Het woord episch hoor je mij niet gebruiken... maar wel tof hoor, al die fantasievolle omgevingen.

Ja, het gaat dit keer om schilderijen. Elk schilderij geeft toegang tot een compleet andere, mythische wereld. Een beetje afgekeken van Mario 64, toen die loodgieter, pardon, timmerman nog wél revolutionair bezig was.

Die muziek van Mario wordt trouwens al dertig jaar gerecycled, wist je dat?

O man, de muziek in mijn game is zooo cool en apart! Van Disneyfilm-achtige symfonieën tot wilde samba's, bekende hardrocksongs als Black Betty en een flamenco-uitvoering van Eye of the Tiger! En dan lekker op de maat van die riffs jumpen en swipen, heerlijk!

weetje • weetje

Voorbeelden van de uiteenlopende omgevingen die je met Rayman en vrienden mag bezoeken zijn Magic Beanstalk World (Rayman zoals we hem kennen, klimmend, springend, slingerend en zwevend), Underwater World (Rayman die in een onderwaterwereld als 'soort van' James Bond een basis moet infiltreren) en Olympus World (jawel, Rayman goes Kratos in de Griekse mythologie!).

Sowieso kreeg ik bij het spelen van Rayman Legends écht het gevoel iets lekker geks, snels en vernieuwends te spelen, terwijl ik bij Mario ondertussen wel...

o wacht, daar heb je 'm weer.

Eén cognac voor de meneer zonder armen!

Zoute cognac

Gatverdamme, wat is die cognac lauw! En zout!

Dit is Italiaanse cognac, die is wat zouter. Dat is niet minder, dat is anders. Of ben je te chauvinistisch voor Italiaanse cognac? En wie is die lelijke gast die daar opeens aan je staat te trekken?

Snel Rayman, klim op mijn rug, ik kom je bevrijden!

Wie de fuck is dat nu weer?

O, hèhè, stoor je niet aan hem, dat is mijn geestelijk vader. Michel Ancel. Die is een beetje in de war sinds mijn game is uitgesteld.

Snel, klim op mijn rug! Hij-die-niet-genoemd-mag-worden, ik bedoel Guillemot, wil je naar de andere consoles brengen! Hij denkt alleen maar aan le capitaux! Maar dat laat ik nooit gebeuren! Vive la resistance!

Oké, oké, ik kom al mee. Ik was hier toch wel uitgepraat. Heren, de groeten!

Schaduw

Zo, Tiersma. Wat zit je daar in dat schriftje te krabbelen? Ga je weer zo'n lulverhaal over me ophangen?

Neuh, er schoot me net een boodschapje te binnen, en...

Hier, neem deze cognac maar, heeft Rayman laten staan. Waar had je het eigenlijk met hem over?

Nou ja, dat je nog altijd in van die mooie games speelt en...

Huh? Zie je dat? Daar! Wat doet die gast daar in de schaduw?

Welke gast? Ik zie niemand.

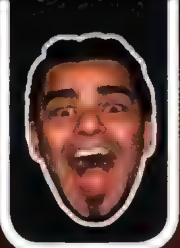
Die gast daar, met dat groene lampje op zijn hoofd.

Goedenavond, heren. Heeft iemand van jullie Rayman gezien? Mijn baas wil even met hem praten over de Xbox 360 en de PS3.

Waaaat?







God of War: Ascension bevat kolossale bazen, mythologische wezens, blote tieten en bloed en geweld waar Mortal Kombat kinderspel bij lijkt. Maar al die elementen zaten ook al in het allereerste deel, en mede daarom is God of War mijn Game-Monument.

SAMUELS GAME-MONUMENT

GOD OF WAR

Kratos is een videogamepersonage die geen introductie nodig heeft. In de acht jaar dat hij bestaat, is hij niet alleen het gezicht geworden van een van de meeste succesvolle hack 'n slash-franchises ooit, maar ook gezichtsbepalend voor het gehele actiegenre én de PlayStation zelf.
Kratos is zo'n overdonderende en iconische verschijning dat het niet verrassend is dat er in acht jaar tijd zes complete games over de beste man zijn uitgebracht, inclusief de zojuist verschenen prequel Ascension. Als je de mobiele telefoongame God of War: Betrayal meetelt en weet dat hij óók een hoofdrol speelde in PlayStation All-Stars: Battle Royale, dan kun je met een beetje goede wil zelfs zeggen dat de beste man al acht games op zijn naam heeft staan.
Tja, hij is nou eenmaal een chagrijn met star



quality, dames en heren. En dat heeft hij allemaal te danken aan God of War, een game die op mij zoveel indruk maakte dat ik 'm met liefde bestempel tot Game-Monument.

Grieks

Het hack 'n slash-genre deed het in 2005 prima. In de Devil May Cry-games kregen actiefans genoeg coolheid voor de kiezen en wie de ultieme uitdaging aandurfde, kon aan de slag met Ninja Gaiden, om maar enkele indrukwekkende voorbeelden te noemen.
En toen verscheen daar opeens God of War, een game waaraan alles leek te kloppen. Persoonlijk voelde ik een sterke drang de game te spelen vanwege de Grieks mythologische achtergrond. De verhalen uit de Griekse oudheid zijn zo rijk en fascinerend dat het me altijd heeft verbaasd dat niet veel meer gameseries daaruit inspiratie hebben geput. Maar God of War deed het dus wel, en op zo'n indrukwekkende wijze dat ik meteen verkocht was.

Magische doos

Net zoals Quentin Tarantino de feiten omtrent de Tweede Wereldoorlog verdraaide om zijn Inglourious Basterds te kunnen vertellen, zo had ook God of War schijt aan zijn bronmateriaal én was het tegelijkertijd een ode daaraan. In deze game scheurden we - letterlijk - mythologische wezens, locaties en gebeurtenissen aan flarden door Kratos te helpen in zijn zoektocht naar wraak. Hij was ooit de dienaar van Ares, de god van de oorlog, maar hij zwoer wraak op zijn meester toen hij misleid door diens invloed zijn eigen vrouw en dochter vermoordde.
Het gros van de game bestaat dan ook uit de bloederige zoektocht naar de magische Doos van Pandora, die Kratos de middelen kan geven om zijn wraak uit te voeren en waarmee hij zelf de nieuwe oorlogsgod kan worden.



Clichématig?

In eerste instantie voelde God of War precies aan als zijn genregenoten: door op vierkantje te drukken deed Kratos een snelle aanval en het driehoekje deed er nog een schepje bovenop. Dat kende ik al. Sterker nog, de gameplay voelde zelfs clichématig en bijzonder makkelijk: met de meest simpele combo (vierkantje-vierkantje-driehoek) kon je het grootste deel van de game uitspelen.
Maar na enkele minuten spelen was ik er toch al helemaal in opgegaan. Waarom? Omdat ik me realiseerde dat God of War niet draaide om stijlvol spelen (zoals in Devil May Cry 3) of het overwinnen van haast onmogelijke uitdagingen (zoals in Ninja Gaiden).
Nee, God of War draaide puur om beleving. In God of War was de combat niet de focus van de game, maar slechts een onderdeel ervan. De focus lag op de woede van Kratos. Alles, van de tussenfilmpjes tot de eindbaasgevechten, was er puur om de speler dezelfde helse toorn te laten voelen die Kratos voelde. En het was heerlijk.



Rondborstig

Zolang jij de controller vasthield, was jij de god van de oorlog: het ultieme instrument des doods, de belichaming van agressie. Alles droeg bij aan dat gevoel. De bombastische, epische kippenvelmuziek. De belachelijke, originele wapens in de vorm van kettingen met vlammende zwaarden eraan. Het gespierde lichaam van de hoofdrolspeler, met daarop die opvallende rode tattoo en het as van z'n geliefden. Het korte slowmotion-effect dat je vlak voordat je een krachtige combo eindigde te zien kreeg voor extra impact. Het geluid dat je hoorde wanneer je een harpy uit elkaar trok. De seks-minigame waarin je Kratos effe een trio kon laten hebben met twee rondborstige dames. De vaste camerahoeken



die nooit in de weg zaten en altijd de meest prachtige scenario's aan de speler lieten zien, zoals een gigantische woestijn met daarin de Titaan Cronos die een reusachtige tempel op z'n rug droeg of de god Ares die oorlogvoerde met de gehele stad Athene. Super indrukwekkend allemaal.



Hydra

Daarnaast bevatte de game een perfecte hoeveelheid puzzels (moeilijker dan Resident Evil-puzzels, maar makkelijker dan Zelda-puzzels) waarmee de actie op fijne wijze onderbroken werd. Er moest niet alleen bloed vloeien, nee, er moest ook met dozen geschoven en geplatformd worden.

Maar de mooiste momenten waren toch de gewelddadige. Een van de meest memorabele momenten was dan ook het gevecht met de gigantische, driekoppige hydra, dat je al erg vroeg in de game voor je kiezen kreeg. Zelfs anno 2013 kom ik maar weinig bossfights tegen die net zo grotesk, intimiderend en bevredigend zijn als dat gevecht. En als ik er al eentje tegenkom, dan bevat het meestal elementen die zo uit God of War zijn gehaald, zoals het moeten uitvoeren van quick-time events bij brute finishing moves.



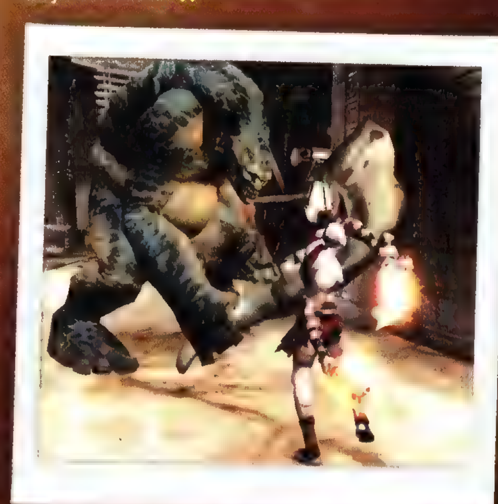
De formule

God of War was niet de moeilijkste of meest diepgaande game van z'n genre, maar het was wel de meest meeslepende. Het zette een nieuwe standaard voor presentatie, leveldesign, grofheid en epiek. Het combineerde de vibe van films als *Jason & the Argonauts* met de intensiteit van pure actiefilms, en maakte dat vervolgens speelbaar.

> **"Een nieuwe standaard voor presentatie, leveldesign, grofheid en epiek."**

Het resultaat was een game die zo strak en baanbrekend was dat de vele vervolgen (inclusief het nieuwe Ascension) nauwelijks van de formule wilden en konden afwijken.

De game-industrie keek toe en probeerde de formule te kopiëren, met als gevolg games als Dante's Inferno, Conan, Castlevania: Lords of Shadow, Heavenly Sword, Viking: Battle for Asgard en Darksiders, maar een soortgelijk succes bleef uit. Dat is natuurlijk niet zo raar, want er is maar één Kratos. Er is maar één Ghost of Sparta en hij is de ultieme antiheld, de moderne belichaming van de Griekse tragedie. En zijn eerste avontuur is nog altijd het beste. ✖



WATCH_DOGS

Het was misschien wel dé game van de E3 2012. En tijdens de recente PS4-persconferentie in New York gooide Watch_Dogs opnieuw hoge ogen. Jan hackte de computer van Creative Director Jonathan Morin en kwam eindelijk meer te weten over deze veelbelovende techno-thriller.



Het staat er wel leuk zo in de intro, maar natuurlijk heb ik de computer van Jonathan Morin niet gehackt. Ik zat de ochtend na de persconferentie van Sony gewoon met de goede man in z'n hotel een kopje koffie te drinken, terwijl hij nog eens uitgebreid de gameplay demo met me doorliep.
Ik was iets te vroeg [dat mag ook wel in de krant - Ed] en de journalist voor me kwam niet opdagen, dus ik heb meer dan een uur met de Frans-Canadese



Morin kunnen babbelen! Zelden zo'n openhartig interview gehad waarbij flink wat beans werden gespilled. Ga er maar eens lekker voor zitten.

Rauw & modern

In Watch_Dogs kruipen spelers in de huid van Aiden, een slimme maar gefrustreerde man wiens familie 'iets ergs' is overkomen. Als gevolg hiervan besluit Aiden het huis van zijn gezin 24 uur per dag te monitoren met behulp van de modernste technieken.
Aiden gaat daarin steeds verder, want al snel wordt ook de straat waarin zijn gezin woont door hem in de gaten gehouden en niet veel later zelfs de complete wijk. Uiteindelijk is het Aidens doel de hele stad te controleren en te beschermen tegen kwade invloeden.
Die stad is Chicago, zeer nauwgezet nagemaakt, en volgens Morin een 'droom voor iedere open-wereld gamedesigner'.
Chicago is rauw, modern, multicultureel, gelaagd en voorzien van een uitgebreid metrostelsel. Het is bovendien de Amerikaanse stad die is uitgerust met de meeste veiligheidscamera's.
Het maakt Chicago de perfecte hometown voor een game die draait om informatieoorlog, het afhankelijk zijn van moderne technologie en (het schenden van) de privacy van burgers.



Verzetten & omarmen

Watch_Dogs is een echte open-wereld game waarin je kunt gaan en staan waar je wil. Auto's, boten? Ze staan tot je beschikking. Maar als superieure hacker met een vleugje grootheidswaanzin zijn elektrische apparaten en alles wat aangesloten is op een computer vele malen interessanter. Je kunt namelijk van alles en nog wat hacken. De ironie is dan ook dat de moderne technologie waar Aiden tegen vecht, tegelijkertijd zijn belangrijkste hulpbron is. Want bijna alles is te hacken: mobiele telefoons, veiligheidscamera's, pinautomaten, veiligheidspoortjes, computers maar ook elektriciteitskastjes en radarinstallaties.
Dit kun je overigens niet onbeperkt blijven doen; het hacken van apparaten dien je met beleid in te zetten. Morin sprak over een bepaald resourcesysteem dat voller of leger raakt naarmate je veel of weinig hack-trucjes inzet. Met die trucjes doelt hij op de slow-motion acties van Aiden die in de demo tijdens de PS4-presentatie getoond werden.
Aiden rent achter een crimineel aan die een vrouw heeft bedreigd met een pistool. Tijdens de achtervolging (waarbij het soepele free runnen wel iets



weetje • weetje

De demo van Watch_Dogs draaide op een PC met vergelijkbare specs als die van de PS4. Gezien de grafische kwaliteit van Killzone: Shadow Fall zal het met de uiteindelijk versie van Watch_Dogs op de 'echte' PlayStation 4 dus ook wel goed komen...







van Assassin's Creed wegheeft) komt de schurk in de buurt van een elektriciteitskastje. Je aarzelt niet maar hackt dat kastje waarna het overbelast raakt en ontploft. De vluchtende boef schrikt, valt op zijn snufferd en jij grijpt 'm bij z'n lurven... om hem vervolgens met een stok nog effe lens te rammen.

Scripted?

Het moment net voor bovengenoemde achtervolging, wanneer je ziet dat de vrouw hardhandig aangepakt wordt, is overigens een keuzemoment. Geheel in stijl met de open-wereld filosofie kun je ervoor kiezen om niet in te grijpen en de vrouw aan haar lot over te laten. Net zoals je ervoor kunt kiezen om de stroomtoevoer van de voorbij rijdende metro níet tijdelijk af te sluiten, maar op een andere manier aan de politie te ontkomen.

Menigeen dacht dat de scène waarin Aiden op het dak van de metro springt om weg te komen, volledig scripted was. Niets is minder waar. De demo op de PlayStation 4-presentatie was puur open-wereld gameplay waarbij je zelf je doelen bepaalt en geconfronteerd wordt met random interacties van inwoners van Chicago.

> "DE GAMEPLAY EN HET ONDERLIGGENDE THEMA SPREKEN ME ZEER AAN."

De E3 2012 demo daarentegen was een voorbeeld van een verhalende missie waarbij Aiden mediamagnaat Joseph DeMarco wil vermoorden. Binnen deze missie ben je nog steeds vrij om je aanpak te kiezen, maar de demo die Ubisoft tijdens de PlayStation 4-meeting toonde, en die ik de dag erna dus nog een paar keer hands-off voorgeschoteld kreeg, is volledig vrij.

"Door gewoon stil te staan en om je heen te kijken, ben je al aan het spelen", glimlacht Morin. "Met je telefoon kun je namelijk op afstand informatie verzamelen, clues oppikken, interessante objecten spotten of gewoon genieten van de bruisende stad Chicago waar van alles gebeurt. Een moderne stad met zoveel apparatuur is een droom voor een hacker als Aiden."

Speelstijl

Overigens begin je niet als superieure hacker aan de game. Dat zou ook een beetje flauw zijn; geen spel is leuk als je direct over al je krachten beschikt. Door handelingen te verrichten in de game, vergaar je bepaalde 'ervaringspunten' (Morin wilde niet zeggen hoe deze in het spel gaan heten) waarna je punten toekent aan verschillende vaardigheden. Denk hierbij aan fysieke skills (rennen, vechten, klimmen), stealthmoves, omgaan met wapens enzovoorts.

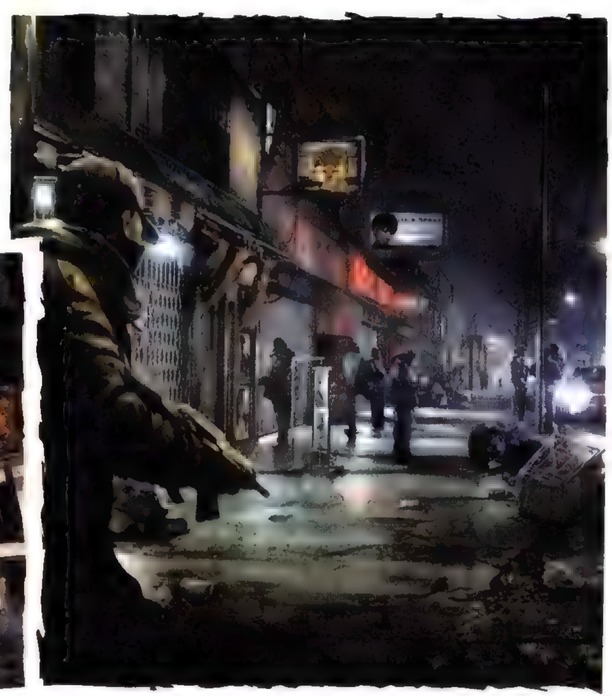
Je scoort gaandeweg ook verschillende wapens die je her en der oppikt en vervolgens weer upgrade. Geld vergaar je simpelweg door een pinautomaat te hacken met de gegevens van een nietsvermoedende voorbijganger. Dit kun je echter niet te vaak doen, want voor je het weet, heb je de politie op je dak. Er hangen immers overal veiligheidscamera's.

En het werd niet met zoveel woorden gezegd, maar ik weet bijna zeker dat het spel tevens een soort van notority-systeem gaat krijgen.

Thema's

Watch_Dogs wordt een bijzonder spel, zoveel is wel duidelijk. Niet alleen ziet de game er grafisch fantastisch uit, ook de gameplay en het onderliggende thema spreken me zeer aan.

Het lijkt een soort mix te worden tussen (de films) Enemy of the State en Taxi Driver waarbij de speler als antiheld langzamerhand het recht in eigen hand neemt en op den duur niet meer weet waarvoor hij eigenlijk vecht. En je weet hoe dat meestal afloopt... ●







DESTINY

Halo is bijzonder hoogwaardige scifi en enorm vergaande fictie. Met Destiny probeert Bungie de grenzen van de fantasie echter nog verder op te rekken en misschien zelfs te doorbreken. 'Is dit de dageraad van een nieuw tijdperk voor fictie?', vraagt Wouter zich hardop af. Helaas snapt niemand die vraag.

Mijn mond valt letterlijk open van verbazing. Nu ben ik iemand die eigenlijk alleen maar onder de indruk raakt van dingen die m'n fantasie prikkelen dan wel kietelen. Als mijn inner-geek een aai over z'n bol krijgt, zeg maar. Gelukkig heb ik een baan waarbinnen dat vrij regelmatig gebeurt - de geek in mij is bijna kaal geaaid - maar wil er bij mij sprake zijn van een openvallende mond dan moet er wel iets flink aarsschopperigs aan het handje zijn.
In dit geval is de oorzaak de Grognok - Creator of Worlds. Dat klinkt als een goddelijk wezen dat hemellichamen uit z'n neus peutert en na een avondje doorzakken melkwegstelsels door de plee spoelt, en dat is waarschijnlijk ook de bedoeling. Maar in werkelijkheid is het iets nog veel beters: een tool waarmee Bungie werelden maakt waar wij ons de komende tien jaar in moeten zien te vermaken. Een decennium, ja. Destiny is dus geen totáál overgedramatiseerde naam.

BUNGIE HEADQUARTER

Seattle 10.00 uur - Een gang met witte muren en donker tapijt, geflankeerd door kasten vol met herinneringen aan een succesvol bestaan. Links een ruimte die ooit een pr-kamer was, maar dankzij een tekort aan pr-activiteiten nu vol staat met oude arcadekasten. In het plafond kun je, als je goed kijkt, nog de schade zien die een te hoog vliegende raket daar heeft aangericht. Ja, dat lees je goed: een raket; er schijnt namelijk een rocket scientist bij Bungie te werken.
Ik loop door een 'laboratorium' waarin vooral naar handen en gezichten wordt gekeken en beland uiteindelijk in een enorme, weidse ruimte waar zo'n 270 lui dingen aan het scheppen zijn, sfeervol verlicht door tientallen schermen, toetsenborden, computerkasten en zelfs een tweetal blauwe schemerlampen.
Ooit was dit een supermarkt (en een bowlingbaan en een bioscoop), maar nu is het 't creatieve bolwerk van een van 's werelds beste videogame-ontwikkelaars. Hier werkt Bungie niet alleen aan z'n eigen lot, maar ook aan dat van Activision, het shootergenre en misschien zelfs aan dat van jou.



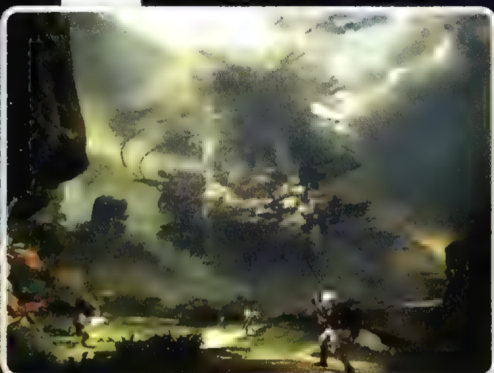
LEGEND OF DESTINY 1

In de bioscoopruimte van Bungie HQ vertelt Joseph Staten, hoofdschrijver, met een plechtige, bijna perfecte vertelstem, het volgende: *'Dit verhaal, zoals vele in Destiny, begint in The Last*





Safe City on Earth. Hier hebben de laatste overblijfselen van de mensheid zich verzameld in de veilige schaduw van The Traveler. In deze wereld ben ik een Guardian, een van de beschermers van de stad, en ik woon in een van de torens van de muren die om de stad heen gebouwd zijn. Hier kom ik als ik niet aan het vechten ben tegen de oude vijanden van de stad, om het stof van mijn laarzen af te kloppen en te relaxen. Maar vandaag ga ik niet ontspannen. Ik vertrek



naar de torens van het Overwatch District waar ook andere spelers zijn. Sommigen zijn aan het gokken voor betere uitrusting, sommigen hangen gewoon wat rond terwijl ze kijken naar de zonsopgang boven de Twilight Gap.

Ik ben hier om mijn vriend Jason te ontmoeten. Jason behoort tot de groep Guardians die Titans genoemd worden; echte, serieuze soldaten waar je niet mee fuckt. Hij draagt een Vanguard Plate en loopt alsof hij vandaag nog een flinke rij konten te schoppen heeft maar zwaar achterloopt op schema.

Ik ben een Warlock. Ik heb nog niet zoveel gespeeld als Jason, maar ben wel heel trots op de wapens en armor die ik heb, want alles wat ik meedraag, is deel van mijn verhaal. Elke Guardian draagt iets van The Traveler z'n immense kracht met zich mee. Je zou het magie kunnen noemen, maar waar het mij om gaat, is dat als ik mijn Warlock powers gebruik, het net is alsof ik iemand in z'n gezicht sla met een stukje van de zon.'

EPIC TUNES

Ik doe mijn ogen dicht. Want ja, als iemand als Marty O'Donnell (het genie achter álle Halo-muziek) je vraagt om dat te doen, dan luister je. Blijkbaar kan ik me op deze manier een 'emotional journey' beter voorstellen, of zoiets. En ik moet zeggen, O'Donnell heeft zichzelf weer overtroffen. Ik hoor een hypnotiserende stroom van tedere gevoelens opwekkende klanken, die vervolgens overgaan in het soort compositie dat je graag zou horen als je dapper het onbekende induikt. Een beetje Indiana Jones-achtig.

Als we vragen mogen stellen, vergelijk ik O'Donnell dan ook met John Williams (nee, niet die negert uit 'Het Spijt Me' en 'Help Mijn Man Is Klusser', maar de gast achter iconische tunes zoals die van Jurassic Park, Star Wars, Jaws en Indy) en Danny Elfman (The Simpsons, begintune



Batman en de Spider-Man films), waarop ik vraag of hij nooit filmmuziek heeft willen maken.

Nee, antwoordt Marty zonder aarzeling, want bij dat medium mag hij niet genoeg zelf bepalen, heeft hij niet genoeg keuzevrijheid. Bovendien weet Bungie de kracht en het belang van muziek écht te waarderen, waardoor de muziekman de kans kreeg samen te werken met Paul McCartney en het London Symphonic Orchestra. Er ligt al vijftig minuten aan muziek op de plank voor Destiny en ze zijn nog lang niet klaar!

LEGEND OF DESTINY 2

Joseph gaat verder met z'n verhaal: *'Jason begroet me en we gaan naar de hangar. Ik zie aan hem dat hij zwaar heeft zitten ownen in*







competitieve multiplayer want hij heeft allemaal nieuwe shit. Hij gaat dan ook weer zitten zeuren over het feit dat ik mijn spaceship nog steeds niet heb geupgrade. Ik heb dat schip verdiend door elke Bounty te doen die The Queen of the Reef te bieden had en elke keer als ik er naar kijk, denk ik aan haar.
Met een druk op de knop schieten we weg van de toren de diepe, donkere ruimte in. Mijn avonturen hebben me al over het hele zonnestelsel gebracht; van de Shattered Coast op Venus naar The Oceans of Storms op de maan.

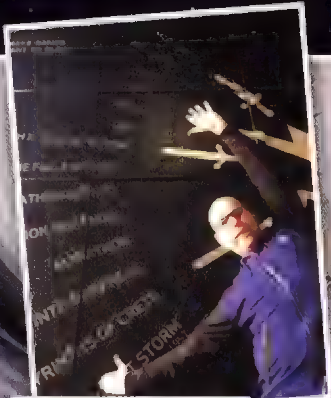
En vandaag gaan we naar Mars. Daar hoop ik de botten te vinden van een verloren menselijke civilisatie; een oeroude stad begraven in het zand. Maar om daar te komen, moeten Jason en ik ons door een Cabal Exclusion Zone heen zien te vechten. De Cabal zijn enorme, gepantserde neushoorn-achtige wezens die schieten met Slugthrowers en rijden in gigantische tanks. Een Cabal Legion, genaamd de Sandeaters, beschouwt al zolang iedereen zich kan herinneren de begraven stad als hun territorium.
Ik was op deze plek, genaamd Dust Palace, al een keer eerder geweest, maar de Cabal waren te sterk voor me, dus ik ben er niet lang blijven hangen. Deze keer, samen met Jason, gaat het echter best aardig. Totdat er een Cabal Dropship aan komt vliegen die onze positie met raketten bestookt en een heel nieuw squad Legionaries en een Centurion dropt... '

PRATENDE KNAKKERS

Eric Hirshberg, CEO van Activision, is een slicke gast die met de opmerking 'we try to do a few games exceptionally well' een mooie samenvatting van z'n bedrijf geeft.
Jason Jones is een co-founder van Bungie en spreekt over de 'Seven Pillars' van Destiny; de zeven belangrijkste elementen die deze game in zich moet hebben. De interessantste daaronder waren wel 'Rewards players care about', 'A new experience every night' en 'Enjoyed by the tired, impatient and distracted'. Twee van die drie woorden zijn in mijn levensmotto terug te vinden.
Er stapt een Chinees genaamd Hao Chen het podium op die het jammer vindt dat hij van z'n bazen niet zoveel mag vloeken, om vervolgens vrolijk aan te kondigen dat hij het over de wiskunde achter Destiny gaat hebben. Ik roep 'jeuh!' Het blijkt echter best wel boeiend te zijn, aangezien zijn verhaal erop neer komt dat de atmosfeer (de dunne laag van gassen die een planeet bedekt) nagebootst wordt in Destiny, iets wat de meest wonderlijke licht- en misteffecten tot gevolg heeft.







Je weet meteen wat Bungie gedaan heeft, nog voordat je hun kantoor binnenloopt.



Bungie is een van de weinige hippe game-ontwikkelaars. Dat zie je aan de fietsen.



Kasten vol met memorabilia.



Bij Bungie is om elke hoek een Chief te vinden. Deze is wat minder Master dan de meesten...



's Nachts werd er gezopen en verdwenen onze pupillen op mysterieuze wijze.

De dag op Bungie HQ kent veel sprekers en dus een hoop gelul, aangevuld met geluister naar muziek en gekijk naar artwork. Het klinkt als een dag hoorcollege, maar in feite is het best wel boeiend. Met sleutelwoorden als 'personal legends', 'mythic sciencefiction', 'tomorrow's technology, today™' en 'interstellar exploration', blijf ik namelijk wel geïnteresseerd, zelfs als ik de hele dag naar pratende hoofden zit te kijken.

LEGEND OF DESTINY 3

Het avontuur van Joseph en Jason gaat verder: *'Maar dan, uit het niets, komt 'zij' opdagen. Op een gestolen Pike bewapend met Dualshock Cannons. Want de Dust Palace is een van Destiny's vele publieke gebieden waar je zomaar andere spelers kunt tegenkomen.*

Onze nieuwe vriendin ramt haar Pike recht in de groep Cabal, plet daarbij de grote Centurion en springt dan van haar vaartuig af om samen met ons de rest uit te schakelen. Ze is een Hunter, gekleed in high-end Dustwalker gear en bewapend met een exotische pulse rifle. Ik heb lang genoeg wapens onderzocht op Bungie.net om te weten dat deze specifieke rifle een naam heeft: The Fate of All Fools. Zelfs Jason is daarvan onder de indruk.

De Hunter wijst naar de ingang van de Dust Palace en neemt een pose aan waarmee ze lijkt te willen zeggen: 'Dusssss, gaan we dit nog doen, of wat?' Ik nodig haar uit in onze groep en zo zijn we plotseling een Fireteam van drie, klaar om diep in de bezetting van de Cabal toe te slaan. We strijden net zo lang door met raggende geweren en Traveler-energy kókend uit onze vuisten, tot er geen Cabal meer overeind staat en er alleen nog loot over is in de Dust Palace. Jason krijgt een nieuwe shotgun, wat perfect is voor zijn close quarters-achtige rambam stijl. Ik vind een zeldzame handcannon die eruit ziet alsof het gemaakt is van het donkere hart van een van Saturnus' manen. Ik kijk ernaar en ben onmiddellijk verliefd.

De Hunter bedankt ons voor een fijne run, wij haar voor het redden van onze aarzen en dan verdwijnt ze. Dust Palace is nu een deel van mijn verhaal. En er zijn zoveel meer avonturen te vinden in Destiny op donkere en beangstigende, maar ook op onvoorstelbare mooie plekken. Destiny is een plek om voor te vechten, nacht na nacht, week na week en jaar na jaar. Het is een plek om legendes in te delen.'



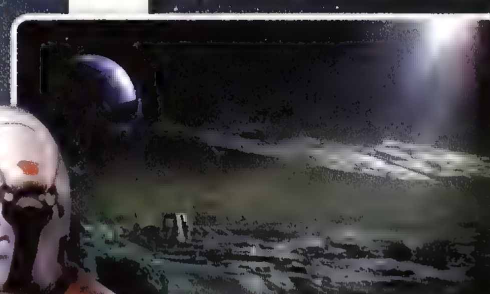
OPEN MOND

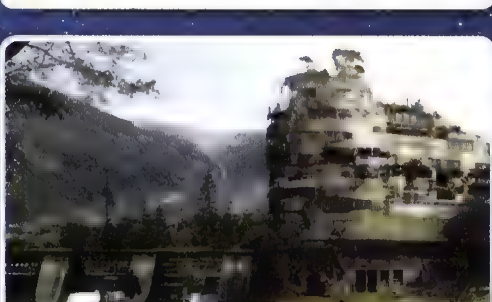
De Grognok-tool bouwt een maanlandschap, en dat zie je tien keer versneld gebeuren. Enorme keien worden heuvels, het oppervlakte golft als hoogtes laagtes worden en de grond krijgt meer detail wanneer er tientallen stenen verschijnen op van tevoren aangegeven plekken. Dan wordt er een enorme basis in het midden van het grijze zand geplaatst *BAM*. Het lijkt wel een moderne versie van Homeworld.

Lichten gericht op de metalen basis flitsen aan en worden nog even verplaatst. De omgeving krijgt wat sfeerverhogende effectjes en dan worden we first-person in de vers gecreëerde map getransporteerd.

Zachte muziek zwelt langzaam aan terwijl de camera zich op de maanbasis richt. Die ziet er op een of andere manier dreigend, haast prehistorisch uit, totdat plotseling de vele lichten aangaan en de aanblik totaal verandert. Al deze onafhankelijke lichtbronnen laten een keur aan details zien op het metalen oppervlakte, maar verbergen ook veel in diepe schaduwen. Het beeld verschuift verder naar boven, naar de lucht, waar we de gigantische, blauwwitte, kolkende cirkel van onze eigen planeet mogen aanschouwen.

Mijn mond valt open... ✈







GRID2

Het racegenre zit in een dip. Nauwelijks vernieuwing, weinig titels, matige verkoopcijfers. Logisch dat JJ wekelijks kaarsjes aansteekt voor GRiD2. Maar heeft dat zin?

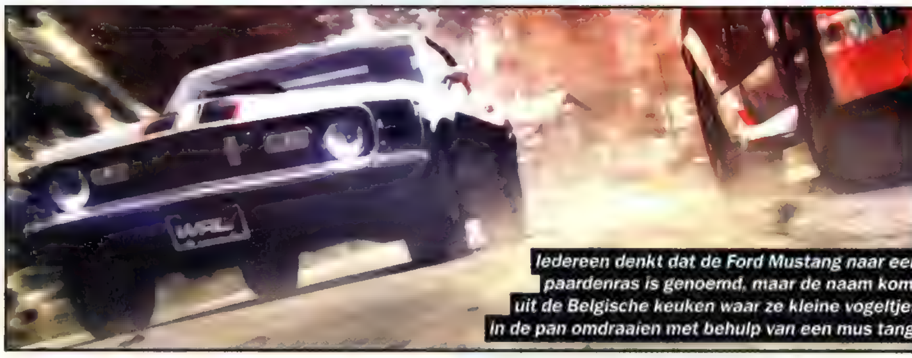
Als je me eerlijk vraagt wanneer ik voor het laatst in mijn vrije tijd een racegame heb gespeeld, dan moet ik je het antwoord schuldig blijven. Ik vermoed Forza Motorsport 4, en dat was in 1764.
Het racegenre is in verval. Veel is hetzelfde, de focus ligt te veel op de hoeveelheid auto's, racen is vooral uren rondjes rijden om auto's te unlocken en online is het een zooitje. Logisch dus dat mijn hoop voor een ouderwets goede racer gevestigd is op Codemasters, de developer die zich al een tijdje voor honderd procent focust op het racegenre.



Als je een Mercedes keurig z'n richtingaanwijzer ziet gebruiken bij het afslaan, dan weet je zeker dat het niet de eigenaar is die achter het stuur zit.

Dikke ballen

GRiD leverde mij vijf jaar geleden racen zoals ik het graag zag. Geen klinische simulatie waarin de auto super realistisch aanvoelt en je alleen maar rijdt om nieuwe wagens of licenties te unlocken, maar races waarin elke ronde adrenaline verhogende actie opleverde en waar je door goed sturen, goed remmen en dikke ballen, won. In GRiD was racen altijd leuk, elke ronde weer. Als je won, maar ook als je zesde werd, gewoon omdat je deel uitmaakte van een wrede scheurpartij.
De eerste kennismaking met de gameplay van GRiD2 leerde me dat Codemasters voortborduurt op deel 1 en daar een aantal gedurfde innovaties aan toevoegt. Allereerst is daar het totaal ontbreken van rijhulp. Onder het motto 'je gaat het maar leren' kun je geen ideale lijn aanzetten en geen tractioncontrol aanvinken, laat staan hulp bij het remmen krijgen.
Dankzij de flink gepimpte Ego engine berekent de game optimaal hoe de grip op de weg is. Dit heet TrueFeel. Resultaat is geen ondoenlijke game, maar wel een spel waarin je echt zal moeten werken om topresultaten neer te zetten. Loving it!
Ten tweede is er naast straat- en track racen nu ook offroad racen aan de game toegevoegd. Oftewel, knallen in de vrije natuur. Uitdagingen zijn hier vooral de bomen en afgronden langs de weg.



Iedereen denkt dat de Ford Mustang naar een paardenras is genoemd, maar de naam komt uit de Belgische keuken waar ze kleine vogeltjes in de pan omdraaien met behulp van een mus tang.

Ten derde ontbreekt de cockpitview. Reden: bijna niemand van de GRiD-spelers gebruikte die view, maar het vrat wel bakken polygonen. En die hebben ze nu, zichtbaar, in de wagens zelf en de omgeving gestopt.
Tot slot is de MP van GRiD2 compleet losgekoppeld van de SP. Dus alle XP en wagens die je in de SP verdient, kun je niet gebruiken in de MP. Onder het motto 'je gaat gewoon maar eens je best doen'.

Overtuigend

GRiD2 draait om de World Series of Racing. Jij bent een coureur die meedoet aan deze nieuwe super league waarin alle raceonderdelen op asfalt verzameld zijn. En dus moet je straks scheuren in steden, op echte circuits, driften, etc.
Klinkt stoer, maar eerlijk gezegd heb ik dit wel vaker gezien.

"Je moet echt werken om topresultaten neer te zetten. Loving it!"

Het verhaal in de game maakt me echter geen hol uit. Het draait om de actie. En die overtuigt in deze fase. Ik zag weer heerlijk gebeuk en toffe crashes. Het schademodel is dieper uitgewerkt en heeft invloed op je rijgedrag. Je kunt je wagen weer echt door de bochten sleuren. Je krijgt meteen dikke bakken en hoeft dus niet te grinden. Kortom, ik blijf tot eind mei kaarsjes aansteken... ★

REWIND IS BACK

Zoals je misschien al wist: GRiD bracht voor het eerst de rewind-functie. Rewind is ook nu aanwezig, maar wel aangepast. Je sleept jezelf niet meer terug via de trigger, maar de game plaatst je automatisch op de beste plek om je race te hervatten.





VERWACHTING ***JJ:***
GRiD 2 lijkt alles in zich te hebben om me weer dat ouderwetse racegevoel te geven. Geen gezeur over zeshonderd wagens, geen saai licentiesysteem, maar alleen goudeerlijke race-actie.

- \+ Stratencircuits à la Project Gotham.
- \+ Lekker over de top zonder arcade te zijn.
- \+ Beuken is cool.
- − Sommigen zullen balen van ontbreken cockpitview.

RACEGAME
CODEMASTERS
31 MEI 2013

FIRE EMBLEM AWAKENING



Na vele aangrijpende uren in de Amerikaanse versie van het spel is Jurjen eruit: Fire Emblem: Awakening is als handheldgame zo machtig dat het elk ander tijdverdrijf verslaat. Behalve je vriendin, natuurlijk. Hoewel...

Awakening VS alle andere games op de 3DS en Vita

Er is de afgelopen dertig jaar veel veranderd in de wereld van de videogames, maar één waarheid staat nog steeds als een huis: een spelsysteem koop je voor de games. Of eigenlijk: voor die ene bijzondere game die je bij je buurjongen hebt gezien of gespeeld, of waarover je iets hebt gelezen, en die je sindsdien niet meer loslaat. Zo'n game waarvan je weet: mijn leven is niet compleet als ik die game niet heb gespeeld.

Fire Emblem: Awakening is zo'n game. Fuck het zoveelste Mario-avontuur op de 3DS of die spin-offs van grote Sony-hits op de Vita; geen game levert een zo rijke, onvergelijkbare en passende handheldbeleving als Awakening.



Awakening VS mobile

Sinds je coole games als Plants VS Zombies en Super Crate Box op je mobieltje kunt spelen, laten veel gamers de échte (dure) handheldsystemen en -games links liggen. Dat is zeer begrijpelijk, maar in het geval van Awakening ook dom en kortzichtig. Want waar mobiele spelletjes vaak op één goed uitgewerkte gedachte hinken (of op een wirwar aan slecht uitgewerkte gedachten), bouwt Awakening voort op tal van diepe gedachten die stuk voor stuk briljant en tot in de kleinste details zijn uitgewerkt.

Dit maakt van Awakening geen tijdverdrijf maar een langdurige levensstijl, met voor elke speler een instapniveau: van Casual (zonder permadeath) met een fijne tutorial tot Normal, Hard, Lunatic en (vrijspeelbaar) Lunatic Plus. Als je nog nooit een Fire Emblem-game hebt gespeeld, is dít het moment om daarmee te beginnen.

weetje • weetje

Tegelijk met Awakening verschijnt op 19 april een limited edition Awakening-set bestaande uit een blauw 3DS XL-systeem met Fire Emblem-versiersels waarop het spel reeds is geïnstalleerd.

Awakening VS eerdere Fire Emblems

Qua muziek, graphics, verhaal, dialogen, subtiele humor, filmpjes, aanpasbaarheid, variatie, productiewaarden en bediening van de menu's streeft Awakening alles voorbij wat eerder verscheen in de meer dan twintig jaar oude serie.

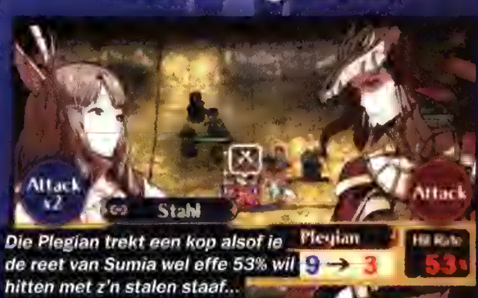
De beste verbeteringen zitten 'm in de grotere vrijheid om klassen en eigenschappen van je personages te bepalen en, misschien nog wel meer, de relatiemogelijkheden. Waar je eerder flink moest zoeken om partners te koppelen voor versterkende vriendschappen en hardere aanvallen, kun je nu veel makkelijker poppetjes combineren, waardoor je die mogelijkheid ook constant gebruikt, en je keuzes dus op vrijwel elk moment interessanter worden - terwijl het mogelijk permanente verlies van een personage nog dreigender wordt.

Bovendien is voor je zelfgemaakte hoofdpersonage elk noemenswaardig personage van de tegengestelde sekse beschikbaar voor een huwelijk, waaruit een kind kan ontstaan, dat je met bepaalde eigenschappen kunt kweken tot een nieuwe vechtmachine in je leger. Het is allemaal nét echt, maar dan beter.

SHINE ON ME CRAZY 3DS

Awakening maakt zeldzaam goed gebruik van de mogelijkheden die de 3DS biedt. Het 3D-effect is zowel in filmpjes als tijdens gevechten buitengewoon fraai, presentatie en besturing zijn helemaal toegespitst op de twee schermen, via zowel gratis als betaalde DLC komt een schat aan extra personages en maps beschikbaar, terwijl je via Streetpass en Spotpass personages en bonussen kunt uitwisselen met andere spelers. Hier heb je die 3DS dus voor gekocht.

> **"Hier heb je die 3DS dus voor gekocht."**



Die Plegian trekt een kop alsof ie de reet van Sumia wel effe 53% wil hitten met z'n stalen staaf...

Awakening VS je vriendin

Toegegeven, dit is een lastige strijd. Waar de strategische RPG Awakening je vriendin makkelijk aankan op gebieden als schoonheid, geliktheid en gebruiksvriendelijkheid, is je vriendin natuurlijk een wezen van vlees en bloed, en dat is toch best bijzonder van haar.

Toch, je kunt je afvragen of het niet een beetje ouderwets is: zo'n warmbloedig wezen dat eet, drinkt, poept en steeds dezelfde tassen koopt, terwijl een digitale, meer zuivere constructie als Awakening je tijd toch zoveel interessanter en diepgaander kan vullen. Laten we het wat dit punt betreft maar op een gelijkspel houden. ★



VERWACHTING *JURJEN:*

Soms is het jammer dat ik voor mijn werk zoveel games moet spelen, want Fire Emblem Awakening heeft zoveel te bieden dat ik eigenlijk alleen dáár nog maar mee verder wil. De Gold Award wordt reeds opgepoetst.

- + Een nieuwe Fire Emblem.
- + Het beste deel uit de serie.
- + Mogelijk zelfs beter dan je vriendin.

STRATEGY RPG
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
19 APRIL 2013



SPELCOMPUTER ZELF BLIJFT NOG ONZICHTBAAR

INTRODUCTIE PLAYSTATION 4

Vorige maand onthulde Sony in hartje New York de langverwachte PlayStation 4. Ondanks dat de elektronicagigant nog flink wat troeven achter de hand hield, viel er genoeg info te scoren. Jan zag, analyseerde, interviewde en snuffelde als een dwaas, en scheidt de feiten van de onzin.



De mensen hadden geen idee wat ze aan het fotograferen waren, maar als er één fotograaf over de dam is...

"The next generation doesn't start until we say so." Met deze behoorlijk arrogante quote introduceerde Sony in 2006 de PlayStation 3. Het bedrijf was cocky geworden na het immense succes van de PS2 en voelde zich oppermachtig.
Sony PlayStation zou het voortouw nemen in gaming, het HD-tijdperk was aangebroken. Blu-ray was hét medium en de PlayStation 3 de alles en iedereen overheersende spelcomputer. Het liep een tikkeltje anders.

MILJOENEN

Blu-ray werd inderdaad de bovenliggende partij in de strijd met Microsofts rode HD-DVD, maar de massa bleek nog helemaal niet bezig te zijn met High Definition. Dat was vermoedelijk ook de reden dat juist de casual Wii van Nintendo uiteindelijk als winnaar uit de bus kwam. En het succes van de Xbox 360, ondanks krassen op speldiscs en Red Rings of Death, had Sony eveneens niet verwacht.
Toch heeft de PS3 ons veel moois gebracht. Gratis online gamen (hoewel in de begindagen allesbehalve soepel), een reeks sterke, exclusieve ip's en een divers aanbod hebben PS3-gamers miljoenen uren aan hun spelcomputer gekluisterd.
Sony kennende laat ze haar PlayStation 3 voorlopig ook niet in de steek. De PS2 werd nog jarenlang ondersteund, zowel door Sony als door third-party partijen als Konami, Ubisoft, Activision en EA, en ik verwacht voor de PS3 hetzelfde scenario.
Toch denkt iedere hongerige gamer sinds 20 februari 2013 maar aan één ding: de PlayStation 4!

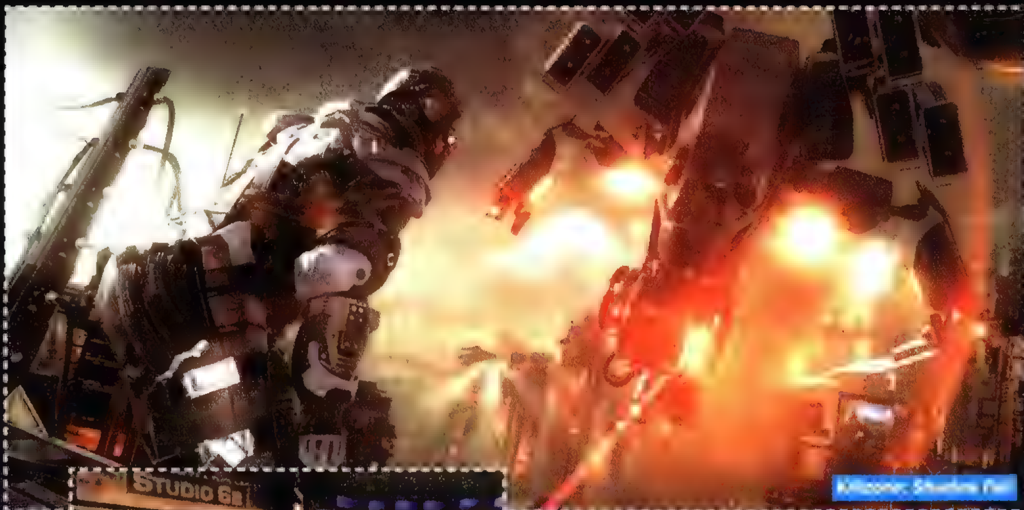


Andrew House, CEO van Sony, claimt de naam PS4 helemaal zelf bedacht te hebben.

VIJF PIJLERS

Maakt het veel uit dat Sony de PlayStation 4 niet fysiek heeft getoond in de Hammerstein Ballroom van het Manhattan Center gebouw? Op de sneren na afloop kon je wachten, en ergens is het natuurlijk wel gek dat het apparaat schitterde door afwezigheid op zijn eigen feestje.
Aan de andere kant; het gaat er om wat het apparaat kan, hoe het werkt en wat we er van kunnen verwachten. De (globale) specs zijn bekend gemaakt, we hebben flink wat eerste ingame beelden gezien zo vroeg in het jaar, de nieuwe DualShock 4 controller is onthuld, de online plannen zijn deels uit de doeken gedaan en de visie achter het apparaat is toegelicht. En dat laatste is belangrijker dan je misschien zou denken.
Van de arrogantie van zeven jaar geleden was in ieder geval weinig meer te bespeuren. De 'wij bepalen wat goed is'-houding is veranderd in 'een machine voor en door gamers'.
PlayStation 4 leadarchitect Mark Cerny kwam over als een kundige, visionaire maar bescheiden man die uitgebreid zijn oor te luisteren heeft gelegd bij de ontwikkelaars. De PlayStation 4 moet met zijn PC-achtige





Killzone: Shadow Fall



hardware veel toegankelijker zijn voor game-ontwikkelaars dan de Cell-processor van de PlayStation 3, waarvoor het lastig programmeren is.
Daarnaast werd ook voortdurend gehamerd op het belang van de consument, het gebruiksgemak en de benadering vanuit spellenmakers.
Met vijf pijlers omlijst Sony haar nieuwe machine: simple, immediate, social, integrated en personalized. Met name 'immediate' kan mooie dingen opleveren. Het idee om je PS4 uit te zetten (waarna deze in slaapmode komt) en later weer terug te komen in de wetenschap dat de machine nog precies weet waar je gebleven bent in je game, is natuurlijk heerlijk.
Ook het feit dat straks je mobiele telefoon, tablet, laptop en PS Vita onderdeel uit gaan maken van de media-omgeving die PlayStation 4 heet, kan veel moois bieden.
Binnen een paar drukken op de knop demo's uitproberen van alle games in de PS4-bibliotheek, updates downloaden in de achtergrond (waar je als gamer dus niks van merkt), de belofte dat uiteindelijk alle games te streamen zijn naar je PS Vita... het zijn stuk voor stuk zaken die het leven van de gamer een stuk veraangenamen.

DE CONTROLLER

Leuk allemaal, maar het draait natuurlijk om de games. En die PS4 games gaan we straks spelen met een gloednieuwe controller: de DualShock 4.
In tegenstelling tot de PS4 console, werd de nieuwe controller wel in vol ornaat getoond en toegelicht. Er is dan ook nogal wat veranderd ten opzichte van zijn voorganger (zie kader onder).
Na afloop van de pressmeeting sprak ik met een aantal leden van Guerrilla Games en met Matt Southern, game director van Evolution Studios die net Driveclub ten doop had gehouden. »

PLAYSTATION 4 SPECS

- X86 CPU
- De CPU/GPU heeft een bandbreedte van 170GBp/s en een rekensnelheid van bijna 2 Teraflops.
- 8GB GDDR5-werkgeheugen
- Een Blu-ray drive plus een interne harde schijf
- Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T), IEEE 802.11 b/g/n en Bluetooth 2.1
- Drie USB 3.0 poorten
- HDMI, Analog-AV out, Digital Output (optical)



Mark Cerny trekt een gezicht alsof hij er allemaal ook niks aan kan doen

DUALSHOCK 4

- De *Share-knop*. Met één druk op deze knop kunnen spelers contact leggen met vrienden, video's uploaden van een zojuist gespeelde game of de hulp inroepen van andere spelers. Het moet zelfs mogelijk zijn voor andere gamers om jouw game tijdelijk over te nemen als je ergens vast zit.
- De nieuwe controller kent een *touchpad*, waarschijnlijk voor snelle navigatie door menu's of toepassingen vergelijkbaar als die van de achterkant van de PS Vita.
- De twee *triggers* zijn er ook nog steeds, maar ze zijn nu voorzien van 'kuiltjes', net als bij de Xbox 360 controller.
- De *speaker* aan de voorkant kan gebruikt worden voor diverse gameplay-toepassingen, zoals radioberichten in ZombiU-stijl.





- Gebleven zijn de twee *analoge sticks*, een *vierpuntsdruktoets*, vier *actieknoppen* met de bekende PlayStation-knoppen, de *schouderknoppen* en *Sixaxis*-functionaliteiten.
- De *lichtbalk* aan de achterkant verdient speciale aandacht. Deze werkt vergelijkbaar als de PlayStation Move. Een nieuwe, losse sensor met twee HD-camera's en vier microfoons (de nieuwe PlayStation Eye) registreert het lichtbalkje en bepaalt zo de positie van de speler. We zijn dus voorlopig niet af van movement games maar nu worden ze tenminste geïntegreerd met een 'conservatieve' controller. De kleur van de lichtbalk is ook van belang. Verandering van kleur kan duiden op schade bij de speler. Bij meerdere spelers bepaalt de kleur van de balk wie speler 1, speler 2, speler 3 etc. is.
- De DualShock 4 kent een *koptelefooningang*. Bij iedere controller wordt dan ook standaard een headset geleverd zodat voicechat met andere spelers voor iedereen mogelijk is.

Zowel Guerrilla als Evolution gaven aan dat ze heel veel input hebben kunnen geven bij de ontwikkeling van de nieuwe controller.
Hermen Hulst van Guerrilla Games: "Onze Steven (ter Heide) heeft heel lang gehamerd op de toevoeging van de koptelefooningang. Voicechat is namelijk heel belangrijk, vooral met shooters als je samen met vrienden speelt. Aangezien een headset meegeleverd wordt bij iedere DualShock 4 controller, hoeft niemand zich meer uitgesloten te voelen.
Daarnaast voelt de nieuwe controller lekker stevig aan. Hij ligt solide in de hand, zonder dat hij te zwaar is, en de triggers voelen net wat beter dan voorheen. Je kunt er heel nauwkeurig mee schieten."
Ook Matt Southern (Game Director van Evolution Studios, de makers van Driveclub) is enthousiast: "Als racegame ontwikkelaar heb je hele andere eisen dan developers van first-person shooters, maar ook aan onze wensen is voldaan. Voorheen had je een stuurtje nodig, wilde je de precisie en nauwkeurigheid van stuurmoves op de racetracks optimaal ervaren; met de nieuwe DualShock 4 is dat verleden tijd. Ik kan er nog niet alles over vertellen maar je weet niet wat je mee gaat maken straks. Het is echt alsof je in je een racewagen zit. Niet alleen qua graphics, maar ook qua gevoel en besturing!".


inFamous: Second Son

DE GAMES

Een tech-demo van **Quantic Dream**, de aankondiging van **Destiny** (zie elders in dit nummer), de heerlijke nieuwe beelden van **Watch_Dogs** (zie ook elders in deze PU) en het beladen statement dat Blizzard na zoveel jaar toch eindelijk de console omarmt met **Diablo III** (zowel voor PS3 als PS4)... er waren genoeg kleine en grote verrassingen in New York.
Dat Sony de show afsloot met Destiny was leuk voor Activision maar had niet de impact die bij een afsluiter hoort. Nog geen paar dagen ervoor was Destiny namelijk onthuld door Bungie en Activision en stond het internet er vol mee. De paar seconden extra ingame beelden waren sfeervol en mooi, maar de klapper van de show was het allerminst.
Dat was in mijn ogen namelijk **Killzone: Shadow Fall**. Natuurlijk komt hierbij wat chauvinisme om de hoek kijken, maar man, man, man wat zag Killzone: Shadow Fall er groots, episch, gedetailleerd en vooral kleurrijk uit. Ook het idee dat je een Shadow Marshall speelt die de vrede moet bewaren tussen de ISA en de Helghast (die in een en dezelfde futuristische stad wonen, gescheiden door een enorme muur) voelt weer helemaal fris. Het blijft uiteindelijk natuurlijk een first-person shooter waarbij je Helghast afknalt - die gasten vragen er nog steeds om - maar het oogde allemaal écht next-gen.
Het verschil tussen tussenfilmpjes en gameplay was niet of nauwelijks waarneembaar, en de nieuwe Killzone was dan ook de game die grafisch verreweg de meeste indruk maakte en had daarom natuurlijk de afsluiter van de show moeten zijn.


Knack


The Witness



WELLES/NIETES

- **De PS4 gaat tweedehands games bannen**
  Onwaar en ook ontkracht door Sony PlayStation. Gelukkig maar.
- **De PS4 is volledig digitaal**
  Nee, PS4 games zijn straks zowel digitaal als fysiek verkrijgbaar.
- **Je moet straks altijd online zijn om te kunnen gamen**
  Nee, maar het is wel handig gezien alle nieuwe functies.
- **Er is geen fysieke backwards compatibility**
  Klopt. Fysieke PS3 games spelen niet op de PS4. Je kunt wel PS1, PS2 en PS3 games via streaming spelen maar daar zal je, waarschijnlijk, opnieuw voor moeten betalen.
- **Je huidige PSN aankopen en saves kun je niet meenemen naar je PS4**
  Is helaas bevestigd door SCEE opperhoofd Shuhei Yoshida.
- **De huidige Move Controller werkt straks gewoon met de PS4**
  Niet bevestigd, maar daar lijkt het wel op.
- **Kaz Hirai sprong na de press meeting als grote verrassing op het podium en riep triomfantelijk: 'Riiidddgeee Racccceerr'**
  Nee, da's niet gebeurd.

Ik heb na afloop Guerrilla's Steven ter Heide gesproken en die was naar eigen zeggen gigantisch zenuwachtig geweest voor de presentatie. Niet zo vreemd als je weet dat de hele wereld meekijkt. De avond erna mochten Hermen Hulst en Steven nog eens hun ding doen bij de Jimmy Fallon Show op de Amerikaanse televisie.

NIEUWE NAMEN

Persoonlijk kon ik het wel waarderen dat Sony niet alleen maar stoere gasten met guns naar voren schoof maar ook ruimte gaf aan een cartoony game als **Knack** (wat wel eens de nieuwe Ratchet & Clank zou kunnen worden) en een nieuw project van Media Molecule. Wat dat precies wordt, weet nog niemand eigenlijk, maar de combinatie van alles maken van klei (daar leek het althans op) die voorwerpen vervolgens aansturen met Move-controllers en zelf bepalen wat voor eigenschappen je creaties hebben, prikkelt de verbeelding. Zo zagen we twee kleifiguren helemaal los gaan op gitaarmuziek. Nogmaals, wat voor game dit wordt, Joost mag het weten, maar reken er maar op dat je eigen fantasie een bepalende rol gaat spelen.



Daarnaast werd ook de indie game **The Witness** in het zonnetje gezet, een heuse puzzelgame van de makers van Braid. Ik verwacht niet dat The Witness nu direct een systemseller wordt, maar het is goed om te zien dat er na games als Flower, Journey en Unfinished Swan ook op de PS4 ruimte blijft voor dergelijke kleine maar fijne titels.

Klein kun je **Driveclub** allerminst noemen, want Evolution Studios (je kent ze van World Rally Championship en MotorStorm) moet een groot sociaal racefeest worden met clubs van gelijkgestemden, die elkaar uitdagen in toernooien, plankgassend in de dikste bolides ooit. De korte ingame beelden zagen er gruwelijk goed uit maar het is natuurlijk nog even afwachten hoe deze game in de praktijk speelt. Ook Driveclub is, evenals Killzone: Shadow Fall, een launchgame.

GEEN KNOCK-OUTS

In potentie is de gloednieuwe ip **Deep Down** van Capcom ook een hele grote titel, al twijfel ik of de getoonde Skyrim meets Dragon's Dogma beelden echt ingame waren. Zo ja, dan moet iedereen dit gaan spelen met een grote kwijlemmer onder z'n kinnebak, maar een slag om de arm lijkt mij hier op z'n plaats.

Hetzelfde geldt voor **InFamous: Second Son**, al vind ik het persoonlijk stoer dat Sucker Punch opnieuw met haar InFamous serie aan de slag mag, terwijl beide games nooit de verkoopaantallen hebben opgeleverd die men graag had gewild.

Samenvattend kun je over de getoonde games zeggen dat ze grotendeels tot tevredenheid stemden, al miste ik nog wel een of twee echte knock-outs: van die games die je niet had zien aankomen en alle criticasters de mond zouden hebben gesnoerd. Dan denk ik aan spellen als Uncharted 4, The Last Guardian (naar PS4 getild), Battlefield 4 of een fonkelnieuwe ip van Santa Monica Studio...

DE TOEKOMST?

Natuurlijk is nog veel onduidelijk. Wat gaat het apparaat kosten? Komen er verschillende configuraties? Wat gaan de games kosten? Slaat 'Coming Holiday 2013' op een wereldwijde release of komt Europa pas begin 2014 aan de beurt? Wat worden de andere launchgames?

Allemaal vragen waar we de komende maanden antwoord op krijgen. Vooraf werd ons The Future of PlayStation beloofd en Sony heeft zich redelijk aan z'n woord gehouden. Ik heb een glimp van de toekomst mogen zien en wat ik zag, beviel me.

Ik ga nog niet volledig uit m'n dak, maar ik ben wel redelijk enthousiast. Nu is het aan Sony om door te pakken en ons op de E3 van de sokken te blazen. Dus zonder info achter te houden Microsoft het vuur aan de schenen leggen. De Amerikanen zullen namelijk groot gaan uitpakken tijdens de beurs in Los Angeles en naar alle waarschijnlijkheid zullen ze zelfs al eerder van zich laten horen... ✖

MAMIXALE SUPPORT

Je kunt nog zo'n krachtige machine hebben, en zelf een trits dikke games op stapel hebben staan, zonder support van third-party ontwikkelaars kom je er niet (Dreamcast *uche*).

Wat dat betreft heeft Sony zijn zaakjes goed voor elkaar. In New York werd bekend dat momenteel 149 (!) third-party uitgevers en ontwikkelaars bezig zijn voor de nieuwe console van Sony. Voel je niet bezwaard als je (meer dan) de helft niet kent, het betreft naast klinkende namen namelijk ook veel Japanse studio's die hier wat minder bekend zijn, evenals behoorlijk wat indies.



2K Games, 4A Games (maker van Metro 2033 en Metro: Last Light), 505 Games, 5th Cell (bekend van Scribblenauts), Activision, Acquire, Arc System Works, Artdink, ASCII Media Works, Atlus, Avalanche Studios (Just Cause 3?) Behaviour Interactive, Bethesda, Blitz Games Studios, Blizzard(Diablo III), Bloober Team, Bohemia Interactive (bekend van ArmA), Certain Affinity, Capcom (Deep Down), City Interactive, CD Projekt (The Witcher 3: Wild Hunt), Climax , Codemasters, Crafts & Meister, Criterion Games (bekend van Burnout en NfS), Croteam (Serious Sam ontwikkelaar), Curve Studios CyberConnect 2, D3 Publisher, Devolver Digital, Dimps, Disney, Double Fine, (The Cave, Brutal Legends), Double Helix games, Drinkbox Studios, Electronic Arts (gokje, FIFA 14 en Battlefield 4?), Edge of Reality, Farsight Studios, Fatshark, Flying Wild Hog, From Software (makers van Dark Souls en Dark Souls 2), Frozenbyte (Trine), Gaijin Entertainment, Gaijin Games, Ganbarion, Gearbox Software (Borderlands, Brothers in Arms, Duke Nukem), Genki, Grasshopper Manufacture (ontwikkelaar van No More Heroes, Lollipop Chainsaw), Gust Co., Hello Games, GungHo, Idea Factory, Imageepoch, InXile Entertainment, Just Add Water, Kadokawa Games, Kalypso Media, Keen Games, Klei Entertainment, Konami, Lab Zero, Inc, Level 5 (van Professor Layton en Ni No Kuni), LucasArts, (ik zeg Star Wars 1313), Lucid Games, Marvelous AQL, Mediatonic, MercuryStream (makers van de Castlevania: Lords of Shadow serie), Milestone, Namco Bandai, Nicalis, Ninja Theory (DmC: Devil May Cry, Enslaved en Heavenly Sword, wie weet een Heavenly Sword 2 in de maak?), Nippon Ichi, Nixxes, Paradox Interactive, Platinum Games (makers van Metal Gear Rising: Revengeance, Bayonetta en Vanquish) . Quantic Dream (bekend van Heavy Rain, Beyond: Two Souls, toonde een tech-demo van een oude man die er angstaanjagend echt uit zag), Rebellion Developments, Rockstar (je kent ze heel misschien van Grand Theft Auto...), Rovio (bekend van Angry 'fucking' Birds), Saber Interactive, Sega (iets met Sonic wellicht?), Slant Six Games, Sony Online Entertainment, Spark Unlimited, Spike Chunsoft, Splash Damage (Brink, Quake: Enemy Territory), Square Enix (gaat aankomende E3 een nieuwe Final Fantasy aankondigen), Stainless Games (maakt momenteel Carmageddon via Kickstarter), Starbreeze Studios (bekend van The Darkness, Syndicate en The Chronicles of Riddick), Straight Right, SystemSoft, Team 17, Techland (bekend van Call of Juarez, Dead Island), Tecmo Koei/ Team Ninja (makers van Dead or Alive, Ninja Gaiden, Dynasty Warriors), Telltale Games (je kent ze van de adventures The Walking Dead, Sam & Max, Tales of Monkey Island), Tri Ace (bekend van Star Ocean), Turtle Rock (momenteel bezig met Evolved), Ubisoft, Vector Cell, (momenteel bezig met een Flashback remake!), Vlambeer (jawel), Warner Bros, Wayforward Technologies, Yager (bekend van Spec Ops: the Line), Yuke's (makers van de UFC- en WWE-serie), Zombie Studios.

REVIEWBLAD

TOPSCORE

LUIGI'S MANSION 2





WRAAKZUCHTIGE GAME

GOD OF WAR: ASCENSION (PAG. 064)

INFANTIELE TOPGAME

LEGO CITY UNDERCOVER

(PAG. 062)





GESLAAGDE COMEBACK GAME

TOMB RAIDER

(PAG. 052)

Mijn 5 centen - Laat de lente maar komen. Het is tijd voor een beetje warmte. Op het gebied van games worden we in maart al enorm verwend, maar ik doel hier op de enige echte zon en probeerde voor een keer geen onbegrijpelijke metafoor te verzinnen. Ik kan letterlijk wel wat warmte gebruiken.

Sinds december heb ik namelijk een heuse gamezolder. Eentje die geïsoleerd is, maar nog geen deur of verwarming bevat. Daar is het nu dus nog behoorlijk koud, maar een dikke, wollen trui (of twee) biedt uitkomst. Die krengen jeuken alleen als de pest en voor je handen is al die kou tijdens het gamen ook niet okay.

Dus nu de lente eraan komt, StarCraft II: Heart of the Swarm eindelijk in de winkels ligt en ik nog steeds verslingerd ben aan Dota 2, ben ik er helemaal klaar voor. Mijn gamezolder is er klaar voor. Hoewel, als de temperatuur stijgt, worden mijn biertjes ook snel lauw. Dan is die zolder ineens weer te warm. Het is ook nooit goed. - Ward



* SIMCITY
* GOLD AWARD * GEARS OF WAR: JUDGMENT
* GOLD AWARD * LUIGI'S MANSION 2
* GOLD AWARD * TOMB RAIDER
* GOLD AWARD * BIOSHOCK: INFINITE
* GOLD AWARD * LEGO CITY UNDERCOVER
* GOLD AWARD * GOD OF WAR: ASCENSION
* ANTICHAMBER
* SNIPER: GHOST WARRIOR 2
* GOLD AWARD * PERSONA 4 GOLDEN
* MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE
* BIOSHOCK: ULTIMATE RAPTURE EDITION
* NBA 2K13
* FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE 2
* REAL HEROES FIREFIGHTER 3D





SIMCITY

Wouter woont in een stad en hij heeft ook in een klein dorp gewoond. Wat dat betreft is hij een expert op het gebied van wonen in een stad of dorp. En veel meer heb je niet nodig om een kansrijk burgemeester te worden! Eh, in SimCity dan...



Hoe heeft Wouter z'n stad eigenlijk genoemd? Spermarend? Zaadstad? (screenshot Wouter)

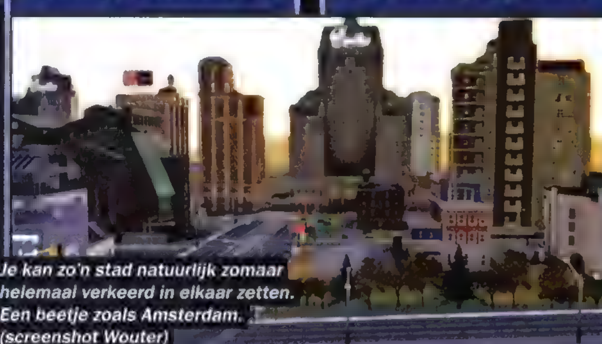
Weten jullie wat een 286 is? Niet, hè? Nou, ik zal jullie leven even verrijken met kennis die bijna verloren is gegaan in de eeuwen: een 286 is een apparaat uit de middeleeuwen dat bestond uit gelig plastic, groene gesoldeerde platen en een groot stuk donker glas. Als je wilde communiceren met het ding, dan moest je in een zwarte leegte geheimzinnige, witte tekens invoeren, zoals '/dir' en 'bootcfg'. De moderne versies waren uitgerust met een schreeuwend en knipperend monstertje dat met telefoons praatte zodat je vieze plaatjes kon bekijken. Die van mij kon dat echter niet, maar dat maakte niet zoveel uit, want de dingen die ik erop deed, zoals Leisure Suit Larry en Stunts spelen, maakten toch geen gebruik van die functie. Net zoals SimCity; dat speelde je gewoon alleen. Just you en een muis die balanceerde op een plastic bal.

weetje • weetje

Tip: Een treinstation werkt pas als je hem verbindt met het spoor dat van buiten je lot komt. (Een beetje) offtopic: Fuck de NS!

MP of sterf

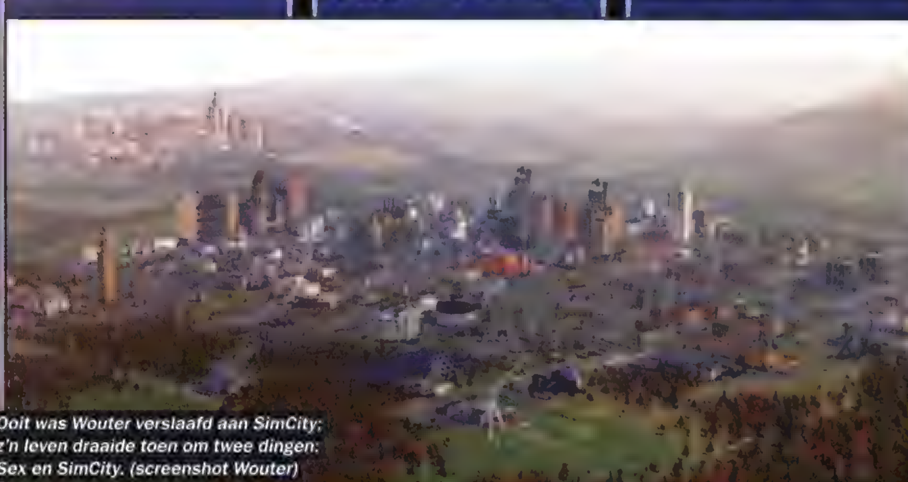
Tijden veranderen. PC's hebben geen driecijferig getal meer als naam, en SimCity anno 2013 moet gedeeld worden met matties, Facebook Friends of gewoon lamzakken op het internet die je nog nooit ontmoet hebt. Grondstoffen en diensten dienen er in uitgewisseld te worden, regions moeten samen gerund worden en als iedereen z'n 'lot' een bepaalde specialisatie toekent, dan kunnen er machtige verbonden der Dikke Burgemeesters gesmeed worden!



Je kan zo'n stad natuurlijk zomaar helemaal verkeerd in elkaar zetten. Een beetje zoals Amsterdam. (screenshot Wouter)

Maarrrr, daarvoor moet de game wel constant met het internet verbonden zijn, iets waar legioenen gamers een hoerige hekel aan hebben en terecht, want in de States werd velen toegang tot hun vers aangeschafte game geweigerd wegens volle servers. En een andere, vrij belangrijke voorwaarde, is dat dit natuurlijk een speelstijl moet zijn die jou aanspreekt. Eentje van communicatie, afhankelijkheid van andere (onbekende) lamzakken en de bereidheid om meerdere keren opnieuw te willen beginnen met het bouwen van een stad.

Die eerste twee voorwaarden vallen af zodra je je eigen regio begint waarin je niet afhankelijk bent van internetbuddies, maar die laatste gaat altijd op. Als je alles uit SimCity 2013 wil halen wat er inzit, dan is steeds opnieuw een stad bouwen namelijk de enige optie. En dat doet mijn kleine planologenhartje een beetje pijn...



Ooit was Wouter verslaafd aan SimCity; z'n leven draaide toen om twee dingen: Sex en SimCity. (screenshot Wouter)

Mini-City 0

In de vorige SimCity, deel 4, kon je steden maken van letterlijk miljoenen inwoners door zogenaamde 'lots' aan elkaar te koppelen, net zolang tot je een gigantische metropool had waar Mega-City One een puntje aan kan zuigen. Om zo'n enorme Ultrastad in je macht te hebben, in balans te houden en tot de max uit te breiden zonder dat de ganse economie inzakte als een kilometers grote soufflé, dat was een machtig gevoel. In deze nieuwste stedenbouwer ontbreekt dergelijke vrijheid echter.

weetje • weetje

Tip: Bouw een universiteit. Worden mensen blij van en zo'n gebouw biedt legio mogelijkheden.

waardoor het creëren van enorme, eindeloze vlaktes aan volgebouwd, stedelijk gebied gewoonweg onmogelijk is. Een speelveld (region) in SimCity bestaat namelijk uit een maximum van zestien lots, die nooit direct tegen elkaar aan liggen, maar gescheiden worden door computergegenereerde landschappen, en invloed op elkaar hebben dankzij handel in (grond)stoffen, of door diensten onderling te delen.

Zo'n region zal nooit aanvoelen als een soort Coruscant; een stadstaat van duizelingwekkende proporties, omdat het bestaat uit verschillende plaatsen die wat betreft dingen zoals economie en inwonersaantal, volledig los van elkaar staan. New York? Nah, eerder de Zaanstreek!

Lotbox

Laat ik even inzoomen op zo'n lot, waar je per region meerdere van dient te vullen, wil je je verdiende loon aan speeltijd uit deze game trekken.

Als je alles PROPvol bouwt op zo'n stukkie land, dan kan je misschien een inwonersaantal van maximaal 150.000 behalen. Daarbij zit je binnen een uur of vijf spelen tegen de vier grenzen van zo'n gebiedje aan te bouwen, en als je weloverwogen beslissingen neemt, alles feng shui evenwichtig houdt, dan is dit een financieel en planologisch gezond plaatsje... waar je vervolgens afscheid van moet nemen. Natuurlijk, je kunt het perfectioneren, een specialisatie geven (bijvoorbeeld als toeristisch trekpleister, een gokstad of maak er een enorme batterij van door het vol te smijten met kerncentrales) en het daarmee een functie gunnen binnen de regio, maar het zal nooit opgroeien tot een vrolijk San Francisco van zeven miljoen inwoners of een vunzig Bangladesh waarin meer dan honderd miljoen lui Twister spelen. Iets waar deze ambitieuze mayor juist over zou willen rulen!

> **"SimCity is veel kleinschaliger dan de vorige delen."**



Hier hoef ik eigenlijk niet eens bij te zetten dat deze stad door Wouter gemaakt is. (screenshot Wouter)

weetje • weetje

Tip: Als je naar grondstoffen gaat boren, bouw daarna meteen een handelsdepot en bestudeer dat ding goed: deze heeft namelijk als een van de weinige dingen in SimCity spontaan een extra menuutje.

Hypnotiserend

Gelukkig blijft de gameplay van SimCity, los van de beperkte schaal, verdomd verslavend. Het ontdekken van alle upgrades van de vele gebouwen en de grote hoeveelheden unlockables is hypnotiserend fascinerend en tijdverslindend leuk.

Hoewel niet alle mogelijkheden altijd even snel en makkelijk te vinden zijn dankzij een gebrek aan uitleg en er bij hoogteverschillen in je stad vaak opgeneukte graphics ontstaan, is de manier waarop alles met infographics in beeld wordt gebracht erg smooth en slick.

Beschouw SimCity als een speeltuin, experimenteer, stel je eigen doelen en geniet van de Simlish humor, het bizarre gevoel voor detail en, uiteindelijk, de complete bevrediging van je inner controlfeak als de groene smiley van een tevreden bevolking je toelacht. Als je dan je camera door je stad laat glijden langs Smeerolie Unlimited, via de afvoerriolering naar Oost West, Asbest, Co. waartussen het restaurant Smakelijk-Smakken te vinden is, kan de lichtelijk ambitieloze burgemeester niet anders dan tevreden zijn. ✪



Toen Wouter z'n stad klaar had, zag ie ineens dat de vogels ondersteboven vlogen. Ze vonden de stad nog te lelijk om op te schijten.

SCORE 76

SimCity is veel kleinschaliger dan de vorige delen, qua modes kariger en soms is de uitdaging moeilijk te vinden. Maar het valt onmogelijk te ontkennen dat de serie moderner is geworden, met een soepele, prachtige interface en veel mogelijkheden om prachtige dorpen te bouwen. Maar eh, fuck die connectiviteit.

WOUTER



Je kunt binnen vier uur je lot en binnen zestig uur je region volgebouwd hebben, maar ik was m'n verslaving na zo'n vijftien uur kwijt.

10-20 UREN

BASICS

CITY BUILDING GAME
MAXIS / ELECTRONIC ARTS
1 - 16 SPELER
OUT NOW



GEARS OF WAR JUDGMENT

Wouter vindt het verhaal in de Gears of Wars-serie ongeveer net zo belangrijk als intelligentie bij voetballers of het moreel besef bij een PU-redacteur. Compleet irrelevant dus! Stuit dat je tegen de borst, dan zou je het wel eens totaal oneens kunnen zijn met deze review van Gears of War: Judgment.

GOLD AWARD

REVIEW | XBOX 360



Nou, die intro barst weer eens van de ongenuanceerdheid! Ik weet niet wie die dingen altijd schrijft, maar subtiel is in ieder geval niet z'n tweede naam. Want natuurlijk vind ik het verhaal in de Gears-serie niet totaal irrelevant. Je moet per slot van rekening op z'n minst weten waarom je in een game de gun ter hand neemt om acht uur lang kogels uit te blaffen in de campaign, en dat is in GoW niet anders.
Locusts die uit de grond komen kruipen en heel Sera platwalsen, vind ik dan ook een prima motivatie om drie games lang de Lancers te laten ronken! Maar, laat ik wel eerlijk blijven; (SPOILERS!) Dom die z'n gezombificeerde vrouw door haar knar moest knallen en dezelfde Zuid-Amerikaanse tank/dude die zichzelf een game later opofferde in een blaze of glory? Mijn emotionele reactie was heftiger toen ik gisteren een paar sokken weggooide...

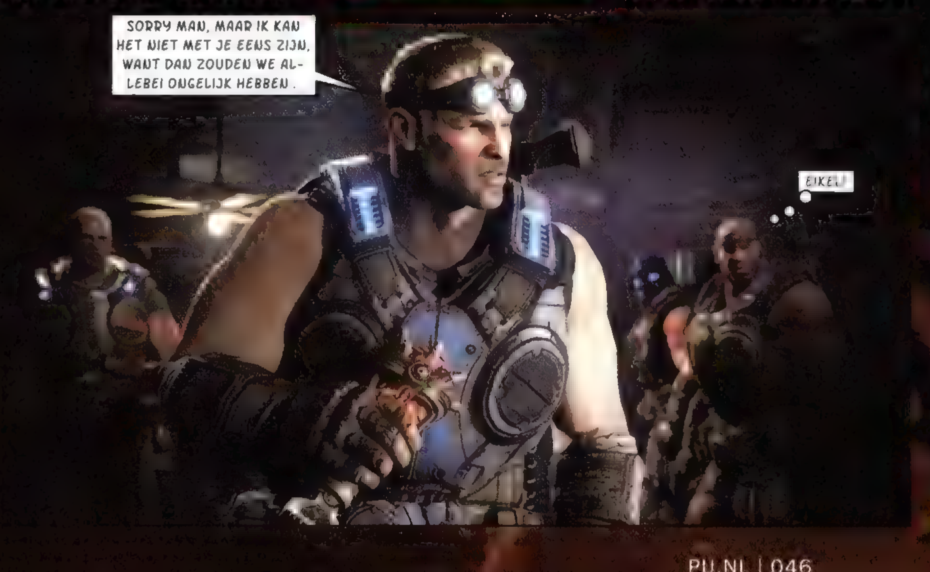
The Wolf

Gears is voor mij altijd op de eerste plaats een MP-game geweest. Natuurlijk begon ik elk deel met het flink doorsmeren van de campaign, maar zowel bij deel 1 als 2 deed ik dat maar één keer. Want hoe hard de gameplay in deze games ook is, hoe vet sommige momenten ook mogen zijn; *ik kon nauwelijks redenen vinden om het allemaal nog een keer te doen.* In Gears 2 kwam dat vooral omdat de campaign te vaak onderbroken werd met onboeiende bullshit: *te lange, gaap-veroorzakende cutscenes* en *lamme trial & error gameplay* in voertuigen of in de buik van een worm, deden de campaign haperen als een tweedehands Lada in de winter. En dat alles omdat Epic doodsbang leek te zijn dat de speler genoeg zou krijgen van de core-gameplay. Gevolg: overafwisseling.
In deel 3 kwam het vooral doordat het verhaal zichzelf verdomd serieus nam, maar het toch een compleet gebrek had aan gedenkwaardige momenten. De campaign kwam (zoals eigenlijk altijd) nogal schreeuwerig en patserig over, maar was, ondanks verwoede pogingen om epicness over te brengen, nooit extreem boeiend. Daarnaast vond ik de Lambent met hun explosiegevaar verdomd irritant, vooral omdat ik daardoor een te groot gedeelte van de tijd DBNO over de grond lag te kruipen als een bedelende zwerver.
Het mooie is dat Judgment een oplossing heeft voor al deze problemen. Judgment is als The Wolf uit Pulp Fiction.

> **weetje • weetje**
> *Guns wisselen doe je nu met Y in plaats van de vierpuntsdruktoets. Het is de Halo-way and I like it. Voor het gooien van granaten hou je nu LB ingedrukt en laat je los als je gemikt hebt. Een van de redenen waarom deze Gears een stuk sneller is.*

Chaos

Weg zijn de lamme, 'filmische', nauwelijks interactieve onderbrekingen uit Gears 2. In plaats van glij-sessies over brekende ijsschotsen heeft Judgments campaign twee dingen die voor



MULTIPLAYER-TWIJFELS?

Er schijnen ernstige twijfels te zijn over de Gears-heid van Judgments multiplayer. Nou kan ik je alvast zeggen dat je je over de vervangers van Horde (Survival en OverRun) geen zorgen hoeft te maken: die shit is betrouwbaar Epic. Ook heb ik me zeer vermaakt met de versus MP, ondanks on-GoW-achtige toevoegingen zoals flashy skins, het ontbreken van DBNO en Stim-granaten. We zullen hier echter nog op terugkomen, dus hou ons blaadje in de smiezen!

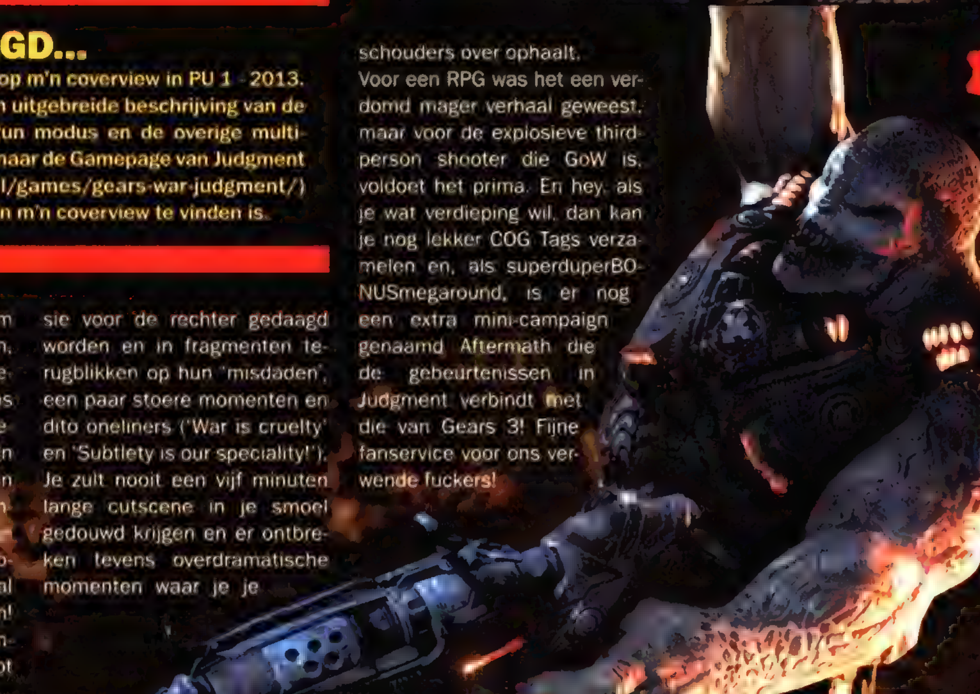
de nodige afwisseling zorgen:
1: Verdedig-een-punt/Horde-achtige gameplay (Dynamic Defense Scenarios), waarin je een paar golven vijanden op je dak krijgt. Je kunt je hier op voorbereiden door je wapens te kiezen uit een flink arsenaal, vallen te zetten met de nieuwe Tripwire Crossbow en turrets te plaatsen.
2: Mission Declassification: kies dit door een Gears-logo aan het begin van (bijna) elke missie te activeren en je krijgt de optie om een extra laag moeilijkheid aan je potje toe te voegen. Dat kan een tijdslimiet zijn, mist om je zicht te beperken of irritante windvlagen om je uit je COG-laarzen te blazen, maar het vaakst zal je een beperking krijgen op de wapens of de ammo die je tot je beschikking hebt. De meeste zijn prima, maar niet alles is even briljant bedacht, helemaal omdat de Declassifications een plot-logische' verklaring hebben (De Locust hebben overal smokegrenades achtergelaten! De ammo was op maar we vonden ergens nog een Longshot en een Boltok Pistol! Dit gedeelte wordt geterg door een ruftende Brumak!)
Het resultaat van beide toevoegingen, behalve dan dat de campaign je geen moment zal vervelen? Chaos plus twintig procent!



Als je iemand een beetje lafjes schopt, noemen we dat sinds kort iemand 'Sigi Lens-trappen'.

2 Fluffy

Namen de vorige twee Gears-delen zichzelf kwalijk ernstig, in Judgment is het verhaal hersenzacht simpel gehouden. Het kent een geinig bedachte omlijsting waarin een jonge Damon Baird en kornuiten aan het begin van de Locust invasie voor de rechter gedaagd worden en in fragmenten terugblikken op hun 'misdaden', een paar stoere momenten en dito oneliners ('War is cruelty' en 'Subtlety is our speciality!'). Je zult nooit een vijf minuten lange cutscene in je smoel gedouwd krijgen en er ontbreken tevens overdramatische momenten waar je je schouders over ophaalt.
Voor een RPG was het een verdomd mager verhaal geweest, maar voor de explosieve third-person shooter die GoW is, voldoet het prima. En hey, als je wat verdieping wil, dan kan je nog lekker COG Tags verzamelen en, als superduperBONUSmegaround, is er nog een extra mini-campaign genaamd Aftermath die de gebeurtenissen in Judgment verbindt met die van Gears 3! Fijne fanservice voor ons verwende fuckers!



3 Replay ya hitty!

De campaign van Judgment kent dus twintig procent extra chaos, maar ook minstens 36% additionele replay value! Niet alleen dankzij eerder genoemde redenen, maar ook vanwege de toevoeging van een sterrensysteem dat elk stukje campaign één, twee of drie sterren waardering geeft. Vermenigvuldig die score door Declassification aan te zetten of gewoon extra headshots, executions of andere gruwelijke trucjes uit te halen, en behaal Gouden of Onyx sterren door de game op Insane of Hardcore uit te spelen.

> **"Belachelijk moeilijk neer te leggen, griezelig makkelijk weer op te pakken."**

Met andere woorden: speel je de hele campaign niet nog een keer, dan ram je er af en toe wel effe zo'n stukje van vijftien à dertig minuten doorheen om je score te perfectioneren.
Dit is zo'n game die niet alleen belachelijk moeilijk neer te leggen is, maar áls je dat eenmaal lukt met onmetelijk veel willpower, dan is ie griezelig makkelijk weer op te pakken, of je nou de MP of de SP wil spelen...



WAS VERVOLGD...

Dit is het officiële vervolg op m'n coverview in PU 1 - 2013. Check dat verhaal voor een uitgebreide beschrijving van de briljante, kersverse OverRun modus en de overige multiplayer modes. Je kunt ook naar de Gamepage van Judgment gaan op PU.nl (www.pu.nl/games/gears-war-judgment/) waar een kortere versie van m'n coverview te vinden is.

SCORE 90

De campaign van Judgment kent een simpel, doeltreffend motto: minder verhaal, meer chaos. De multiplayer is een flinke stap in een gedurfde richting: sneller, dynamischer en iets minder Gears-ig. Ondanks wat kleine slordigheden en dankzij een aantal gedurfde veranderingen, lijdt deze Gears dus zeker niet aan prequeltyfus.

WOUTER



De campaign op Normal is in acht uur te halen maar met Aftermath erbij is dat dik tien. Over de MP zeg ik alleen: 'ad infinitum'.

10+ UREN

18

BASICS
THIRD-PERSON SHOOTER
PEOPLE CAN FLY / EPIC / MICROSOFT
1 - 4 CO-OP
OUT NOW

ALPHA

Wij zijn geen Miyamoto of Molyneux. Games bedenken laten we aan de meesters over; wij schrijven er slechts over. Maar soms beginnen ook ónze creatieve klieren te jeuken en borrelen er ineens interessante ideeën voor games op. Zo is verstokte vrijgezel Graddus altijd goed voor een (schunnig) hersenspinseltje of twee. Een spel vol chicks, bijvoorbeeld. Oh, en er zitten ook nerds en alphamannetjes in. De Regiestoel is yours, Graddus!

Jij bent Adam, een 23-jarige ICT-student aan de universiteit van New Dork. Goed stel hersenen, fraaie carrièrevooruitzichten als computerprogrammeur die ergens, weggestopt in een keldertje, van alles en nog wat ontwikkelt. Joepie!
Het grootste probleem? Je ziet er niet uit. Je hebt geen stijl. Geen swag. Yep, je bent lelijk. Niemand kijkt je aan en je voelt je een loser. Sterker nog: je bent er één. Je stottert. Je stinkt. Soms struikel je over loszittende stoeptegels. Vrouwen kotsen je uit. Ze houden je voor de gek. Achter je rug word je uitgelachen. Natuurlijk ben je nog maagd. De enige poes die je ooit hebt geaaid, is de dikke vrouwtjeskat van oom Piet. Het leven is een hel. Okay, je bent goed in wiskunde. Maar in het getal 8 zie je een paar tieten. God, wat ben je een frusto, een verschrikkelijke nerd. Kon je maar voor één dag een coole gast zijn. Een dude die 'yolo' zegt. Een flamboyante levensgenieter. Iemand die seks heeft. Maar nee, het enige wat je 's nachts hebt, zijn nachtmerries van je eigen rotkop...





NERD





VAN ZERO NAAR HERO

in deze fenomenale, feromoon- en flamoesrijke dating-RPG!

Een echte Milf

Sandbox-dating-roleplaying game AlphaNerd begint wanneer ik als Adam op een dag tegen een aantrekkelijke vrouw van middelbare leeftijd aanbots. Wat je noemt een Milf. Joanna heet ze en ze vindt me maar een raar ventje, maar ergens ook wel schattig. Ze besluit me te helpen. Prima hoor; als ik naar haar kijk, kan ik mijn ogen niet van haar diepe decolleté afhouden. Maar die Joanna zegt ook wel zinnige dingen. Het zit allemaal tussen de oren, vertelt ze. Een kwestie van zelfvertrouwen. Een drempel waar ik overheen moet. Ik geloof er niks van: is het echt zó simpel?

De volgende dag besluit ik op de universiteit de proef op de som te nemen. Ik stap op Sarah af - een knap, verlegen meisje dat soms naar me lacht. In mijn stoutste dromen laat ik haar alle hoeken van de slaapkamer zien. "Hey, i... i... iii... ik b-b-b-ben Adam", mompel ik. "Oh, ok. Hoi, Adam. Ik heet Sarah en ik vind jou een sukkel". Hmmm, dat ging niet helemaal als gepland. En wat doet Sarah nou? Waarom gaat ze daar op die stoel staan? 'Hey jongens, ik werd net aangesproken door die sullige A-a-a-adam. Wat een loser is dat, hè? MOEHAHAHAHAHA'.

De hele klas lacht hun tanden bloot en als ik goed kijk, zie ik zelfs hun trillende huig. Die focking Joanna, had ik maar nooit naar haar geluisterd! Ik meld me ziek en ga thuis in bed liggen.

Enorme borsten

Na vier dagen gaat de bel. Ik loop de trap af en doe de deur open. Het is Joanna. "Jij b-b-b-bitch!", bries ik. "De hele klas nam me in de zeik. Nu ben ik n...". Joanna legt haar hand op mijn mond. "Ssssssssst, het komt allemaal goed". Ze trekt me naar boven, gooit me op bed en begint me uit te kleden. Ze doet haar topje uit. Haar enorme borsten bungelen voor mijn puisterige neus. Ik weet niet wat ik meemaak. Fuck. Mag. Niet. Klaarko... *Flots*. "Zo Adam, hoe vond je dat?", vraagt Joanna. "Geweldig...", mompel ik. Ze kijkt me strak aan: "Goed zo. Denk eraan: het zit allemaal tussen je oren!"

Met meer vragen dan antwoorden laat Joanna me achter. "Over een maand kom ik terug", roept ze nog. "En dan hoop ik dat ik een echte vent aantref!"

Ik ontwaak met een vreemd soort gevoel. Hmmm, zou dit nu zelfvertrouwen zijn? Ik besluit weer naar de universiteit te gaan, maar niet te hard van stapel te lopen. Een meisje regelen dat andere jongens met een drie beoordelen, dat moet toch wel lukken?



Dialooggedreven

Heimelijk heb ik in dialooggedreven RPG's als Mass Effect altijd het meest genoten van de optionele relaties met verschillende chicks. Fock de Citadel, fock de Reapers en fock het universum. Ga ik Liara, of toch Ashley regelen?

In feite is AlphaNerd volledig op dit gegeven geïnspireerd. Het is een role-playing game die zich afspeelt in New Dork, een pittoresk plaatsje ergens in Amerika. Als de nerdy ICT-student Adam aan jou de taak om je van zero naar hero op te werken; en dan vooral op het gebied van het versieren van vrouwen.

Adams universiteit speelt hierbij een belangrijke rol. Deze Bully-achtige campus zit vol potentiële 'slachtoffers', al zul je aan het begin van de game nog lang niet iedere dame kunnen daten.

Voorafgaand aan dates kun je optioneel free-roamen in New Dork om je zo goed mogelijk voor te bereiden. Vraag inwoners naar informatie over je scharrel, bijvoorbeeld. Of help ze met allerlei sidequests, waarmee je upgrades en beloningen verdient. Denk aan cadeautjes, krachtige deodorant of een nieuw likje verf voor je scooter.

Dates

De dates zelf zijn het belangrijkste onderdeel van AlphaNerd. Het leuke is dat deze afspraakjes echt alle kanten kunnen opgaan. Verneuk het, en je oogappel is binnen enkele minuten vertrokken. Doe je het echter goed, dan bestaat er een dikke kans dat je met haar in bed belandt!

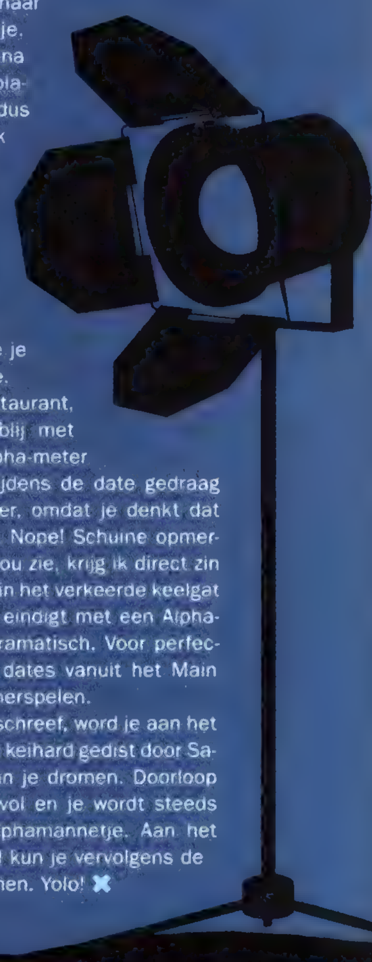
Hoe het werkt? Simpel. De nadruk ligt op L.A. Noire/Alpha Protocol-achtige dialogen. Interactie met je date beheist altijd een keuze uit vier verschillende vragen/antwoorden/acties: éëntje is grappig, een ander seksueel getint etc. Maak de juiste keuze, en je date reageert verheugd. Doe iets doms, en je krijgt de wind van voren.

De zogenaamde Alpha-meter houdt on-the-fly je score bij. Het is niet makkelijk: er zit namelijk ook tijdsdruk op. Afhankelijk van de difficulty, heb je maar een paar seconden. Kies je niks, dan sta je met je mond vol tanden. Pijnlijk! Wel heb je beperkt beschikking over een 'Feromonische Power-Up', een soort hulplijn die de juiste dialoogoptie verraadt. Zeker bij latere afspraakjes is dit een echte lifesaver.

Tijdens dates zul je de chick in kwestie karakterologisch echt moeten leren kennen, al kun je van tevoren in New Dork dus ook al een beetje research doen bij haar vrienden en familie. Elke meid heeft haar eigen karakter en ze worden naarmate de game vordert steeds moeilijker om te lezen. Ook niet onbelangrijk: de chicks worden steeds lekkerder.

Zin in sushi

Een voorbeeld-date? Okay, let op: halverwege het spel ontmoet je een sexy brunette genaamd Anna. Ze wil wel met je uit eten gaan. Voorafgaand win je informatie in bij haar vriendinnengroepje. Het blijkt dat Anna een echte chocolaliefhebster is, dus duik je New Dork in. De lokale supermarkt biedt een doos bonbons in ruil voor een middagje vakkenvullen. Via een quick-time event kwijt je je van het kloteklusje. Eenmaal in het restaurant, blijkt Anna superblij met de lekkernij; de Alpha-meter schiet omhoog. Tijdens de date gedraag je je als een player, omdat je denkt dat Anna dat wel digt. Nope! Schuine opmerkingen als "als ik jou zie, krijg ik direct zin in sushi" schieten in het verkeerde keelgat en het afspraakje eindigt met een Alpha-score van 34%. Dramatisch. Voor perfectionisten zijn alle dates vanuit het Main Menu gelukkig te herspelen.



Zoals ik eerder al schreef, word je aan het begin van de game keihard gedist door Sarah, het meisje van je dromen. Doorloop AlphaNerd succesvol en je wordt steeds meer een echt alphamannetje. Aan het einde van het spel kun je vervolgens de ultieme wraak nemen. Yolo! ✖



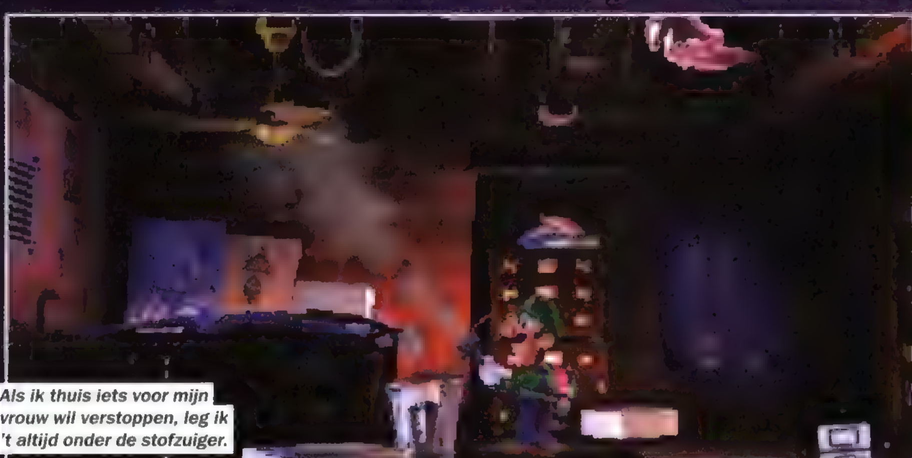
Luigi's Mansion 2

GOLD AWARD

Nu Jurjen op het punt staat Luigi's Mansion 2 te becijferen, denkt hij terug aan 2001. Toen hij net bij de PU kwam en Luigi's Mansion een 78 gaf. Dat cijfer heeft nooit helemaal goed gevoeld bij hem. Totdat ie Luigi's Mansion 2 speelde.



Tja, van deze klok zul je niet veel wijzer worden...



Als ik thuis iets voor mijn vrouw wil verstoppen, leg ik 't altijd onder de stofzuiger.

In de 200e PU (augustus 2010) noemde ik bij 'het cijfer waar ik nog steeds spijt van heb' Luigi's Mansion. Ik zei dat die magere 78 die ik het spel in 2001 had gegeven 'natuurlijk een 92 had moeten zijn'. Maar die mening heb ik inmiddels alweer herzien.

Het heeft twaalf jaar geduurd, maar nu ik deel twee heb gespeeld, kan ik me eindelijk helemaal in die 78 voor deel één vinden.

weetje • weetje

De eerste keer dat Luigi de hoofdrol speelde, was in het educatieve spel Mario is Missing dat in 1992 verscheen voor PC en SNES.

Luigi's Mansion 2 (LM2) is een uitzonderlijke, misschien wel historische game die me de ogen opende voor de potentie van het Luigi-fenomeen en daarmee en passant de voorganger in het juiste perspectief plaatste.

Opmerkelijk genoeg voel ik bij het aanprijzen van dit spel vooral de drang om te zeggen wat het niet is.

LM 2 is niet vernieuwend

In principe werkt Luigi's Mansion 2 hetzelfde als de voorganger. Professor E. Gad stuurt Luigi naar een spookhuis. Luigi moet zijn stofzuiger gebruiken om spoken op te zuigen en omgevingspuzzels op te lossen. Daarbij wordt de bibberende held steeds in een soort kijkdoosperspectief getoond en gevolgd, zonder de mogelijkheid/redenen de camera te draaien. Dit keer is er gelukkig wel meer van alles. Er zijn meer spookhuizen, meer missies en meer interessante manieren om die missies te voltooien. Je hebt minder het gevoel opzichzelfstaande kamers te klaren, bent veel meer bezig met het logisch overdenken van de layout van elk spookhuis, waarbij de heldere plattegrond op het onderste scherm natuurlijk goed van pas komt.

Als ik ergens - korte tijd - vastliep, betekende dat meestal dat ik niet goed naar de kaart had gekeken.

LM2 is niet uniek

Tijdens mijn vijftien uren in LM2 drongen herinneringen aan andere grote avonturen van Nintendo zich regelmatig op.

Door het vele backtracken en openen van deuren met nieuwe power-ups en vermogens, deed het spel me bijvoorbeeld nog veel sterker dan de voorganger denken aan Metroid. Doordat veroverde sleutels op verschillende deuren passen, moest ik denken aan Zelda. Sowieso zijn de spookhuizen van Luigi's Mansion goed vergelijkbaar met de betere (verhalende) kerkers uit de Zelda-serie. Ik denk dan bijvoorbeeld aan het level Snowpeak Ruins uit Twilight Princess. De spookhuizen in Luigi's Mansion 2 kunnen zich stuk voor stuk met dat niveau meten. Wat het spel meteen al een flink eind boven de voorganger plaatst.



LM2 is niet episch

Nu we toch met Nintendo-vergelijkingen zijn begonnen: het spel is niet zo groots en overweldigend als Zelda of Super Mario Galaxy. Luigi's wereld is kleiner, zijn mogelijkheden beperkter. Of tenminste, zo lijkt dat aanvankelijk, want plotseling komen de verrassingen!

Opeens gebeurt er iets met de wc of het bed waarop Luigi



Ik merk de laatste jaren dat hoe meer levenservaring je hebt, hoe beter je door dingen heenkijkt.



gaat zitten, opeens zak je door de vloer, breekt een eindbaas door een muur, of raak je verzeild in een ruimte tussen twee ruimtes. Opeens blijkt dat je met de stofzuiger ook een soort kauwgom kunt opblazen om met Luigi omhoog te zweven. Met een blacklight-functie kun je onzichtbare dingen laten verschijnen. Je kunt door gaten en ramen kijken om de wonderen erachter te ontdekken.
Het gevoel dat er in elk hoekje bijzondere dingen kunnen gebeuren, blijft de hele game overeind, omdat die dingen ook blijven gebeuren.

LM2 is niet verheffend

Luigi is geen dappere held die zijn vele vijanden met zwaard of geweer te lijf gaat. Het is een bange slungel die zijn daden eigenlijk alleen maar verricht omdat hij geen nee tegen Professor E. Gad durft te zeggen. Hij bestrijdt de spoken met vermoedelijk het minst heroische wapen ooit: een stofzuiger.
Eerlijk gezegd dacht ik een eerste minpunt in het spel ontdekt te hebben toen ik moest backtracken in het eerste spookhuis om alle spinnenwebben uit de hoekjes te zuigen. En je wordt wel vaker op pad gestuurd met een kutklusje waar je je eigenlijk te goed voor voelt.
Ik kan je geruststellen: deze klusjes ontaarden steevast in de beste momenten van het spel, waarin het niveau van de betere Zelda-puzzels regelmatig wordt bereikt en misschien zelfs overstegen. Dus, kom op, ga nou toch maar die webben ruimen, en geniet ervan.

LM2 is niet spectaculair

Er wordt in LM2 dus niet gehakt of geschoten. De actie in LM2 komt vaak op hetzelfde neer: spoken laten schrikken met een flits van je zaklamp om ze vervolgens met je stofzuiger binnen te hengelen. Gelukkig wordt er binnen dit herhalende scenario meer afgewisseld dan je zou verwachten.
Zo zijn er dit keer enorm veel verschillende spoken die de gekste manieren verzinnen om je aan te vallen, of zich tegen je zaklampflits of stofzuiger te beschermen. Je kunt stofzuiger in level laten stijgen, maar belangrijker is dat je met technieken gaat experimenteren om je belagers adequaat te bestrijden.
Denk er niet te makkelijk over; ik moest regelmatig een missie opnieuw beginnen omdat ik in de spokenchaos ten onder ging. Maar des te beter voelt het als je wat goed werkende spookvangmethoden in de vingers hebt.



MULTIPLAYER

De multiplayer voor twee tot vier spelers is cool en lekker toegankelijk! Je kunt via download play bijvoorbeeld samenspelen met mensen die het spel niet bezitten, of via Wifi direct met andere spelers aan de slag. Wat je gaat doen? Puzzelend, samenwerkend en spokenzuigend zoveel mogelijk etages van een griezeltoren veroveren. Het voelt als een extra spel voor je geld.

LM2 is niet voor iedereen

Je hebt vast dat hoge cijfer al gezien, een 95. Dit is de allereerste 3DS-game die ik een Gold Award gun. Maar met mijn hoge cijfer bedoel ik niet dat LM2 voor iedereen geschikt is; het is deels ook smaak.
Ik hou van avonturieren in m'n eigen, relatief lage, tempo met af en toe een flinke stoot actie. Zeker op een handheld vind ik dat een erg prettige manier van spelen.

> **"De game waarmee Luigi zijn beroemde broer eindelijk voorbijstreeft."**

Dat de werelden die Luigi verkent relatief klein en overzichtelijk zijn en in een kijkdoosperspectief worden getoond, vind ik ook goed bij een handheld passen. LM2 is een 3D-toverwereldje dat ik overal bij me draag en steeds weer even openklap om erin te verdwijnen. Het spel is geknipt voor mij.
Tegelijkertijd kan ik me goed voorstellen dat andere mensen liever iets spelen dat vernieuwender, unieker, epischer, verheffender en spectaculairder is.

LM2 is niet LM1

Ondertussen heb je hopelijk wel begrepen dat LM2 veel meer heeft te bieden dan deel één. Wat ik nog niet heb verteld, is dat Luigi door dit spel mijn favoriete Nintendo-held is geworden. De manier waarop hij in dit spel wordt gepresenteerd, is dan ook hartverwarmend. Hoe hij kijkt, beweegt, neuriet, 'helloooo?' zegt, het is allemaal ongelooflijk knap gevangen in beeld en geluid.





Daarmee vergeleken zijn Link en Mario opeens wel erg platte, karakterloze figuren geworden. Ergens heb ik altijd wel vermoed dat Luigi het in zich had om zijn beroemde broer voorbij te streven. Vandaar de ambivalente gevoelens over die 78 die ik het spel ooit gaf. Een cijfer dat nu eindelijk écht op z'n plaats valt. De eerste Luigi's Mansion was een potentievol prototype dat bewees dat een meesterwerk als Luigi's Mansion 2 mogelijk was. ✪

SCORE 95

LM2 is niet vernieuwend, uniek, episch, verheffend, spectaculair of voor iedereen, maar tóch een meesterwerkje, een spel om blij van te worden, en de game waarmee Luigi zijn beroemde broer dan eindelijk eens voorbijstreeft.

JURJEN



Het eindscherm bereik je in zo'n vijftien uur, maar ook daarna valt er nog heel wat te verzamelen, te verbeteren en te ontdekken.

15 UREN

BASICS

ACTION ADVENTURE
NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
28 MAART

REVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

TOMB RAIDER

GOLD AWARD



Voor de derde keer had Jan een afspraakje met de jonge Lara, en voor de derde keer kwam hij met blozende wangetjes en glimmende oogjes terug van zijn date. Hij zal toch niet verliefd geworden zijn?



Er komt binnenkort een Nederlandse avonturenfilm in de bioscoop over een heel stoere boerin: Klomp Raider.

Hoeveel pijn kan een mens verdragen? Volgens deskundigen heel veel, zolang het doel dat je wil bereiken je maar helder voor ogen staat. Balletdanseressen, topsporters... ze verbijten de pijn, het is het resultaat dat telt. De jonge Lara Croft die in haar allereerste avontuur op een mysterieus Japans eiland terechtkomt, moet eveneens enorm veel pijn doorstaan; zo speelt de verwonding aan haar zij, die ze al direct in het begin van de game oploopt, haar de hele game parten. Een pijn die je bijna zelf voelt...

Grimmig

Niemand zakt zo vaak door de vloer als Lara Croft in deze reboot van Tomb Raider. Niemand pakt zo vaak net op het nippertje met haar hand het randje om niet in een ravijn te lazeren. Het wordt op den duur een tikkie voorspelbaar, maar ik nam het allemaal voor lief; Tomb Raider slaagt er namelijk in een overtuigend, volwassen en indrukwekkend avontuur af te leveren met een opvallend grimmig randje.

> **"Het is veel smeriger, rauwer en harder, en dat maakt dit avontuur des te intenser."**

Vrienden en bekenden sneuvelen, er worden mensen als offer aan een mythische zonnekoningin levend verbrand, en ook Lara is niet te beroerd om haar bijl in de schedel van haar tegenstanders te planten. Op een gegeven moment bevindt Lara zich zelfs in een rivier van bloed, botten en schedels. Onder het bloed probeert ze een uitweg te vinden, terwijl de rode smurrie letterlijk tot aan haar lippen staat. Beelden die lichtjaren zijn verwijderd van de 'all-in-control Lara' die de wereld afreisde op zoek naar relikwieën, onderweg cool vijanden en dieren afknallend.

Upgraden

Niet dat Lara haar mannetje niet staat, integendeel, maar het heeft allemaal iets paniekerigs. Lara zucht, schrikt, kucht, rochelt, hijgt en schreeuwt het uit tijdens haar acties. Ze is niet bang, maar ze reageert wat minder relaxed dan de superheldin van vroeger. Gewoon, omdat ze niet anders kan en ook maar doet wat ze moet doen.

Echt machtig voelde ik me alleen tijdens de momenten waarop ik de pijl en boog gebruikte. Je begint met een basic boog maar je kunt de mogelijkheden van het wapen al snel uitbreiden. Zo kun je op een gegeven moment brandende pijlen en zogenaamde rope arrows afschieten. Die laatste gebruik je om provisorische touwbruggen te maken en voorwerpen in beweging te brengen voor de puzzels.

> **weetje • weetje**
> *De Secret Tombs zijn zeer de moeite waard, niet alleen om ervaringspunten en Salvage te verdienen maar ook omdat ze meer duidelijk maken over het achtergrondverhaal.*

Je wapens upgrade je eveneens, want door kisten en koffers open te breken, verdien je Salvage punten. Hierdoor kun je beter mikken, herladen je wapens sneller of hebben ze meer kogels in hun magazijnen. Bekende elementen die we al jaren tegenkomen in multiplayer shooters, maar die prima hun weg hebben gevonden in de spannende singleplayer campagne van Lara Croft.
Ook Lara zelf kan zich bekwamen in drie vaardigheden: Ja-



Handboogschieten is een Olympische sport. Niet te verwarren met tandboogschieten dat we kennen van de Paralympics.



Lara in een trainingskamp voor beginnende bungeejumpers.



gen. Overleven en Knokken die stuk voor stuk uit verschillende onderdelen bestaan. Zo kan Lara naarmate ze meer ervaring opdoet, vijanden steeds beter te lijf, wordt ze een betere boogschutter en vindt ze meer kogels, voedsel en voorwerpen.

Adrenaline

Spannend is Tomb Raider ook. Het achtergrondverhaal rond zonnekoningin Himiko en de Yamatai-beschaving is mooi ingebed in de overall gameplay. Teveel spoilen zou zonde zijn, maar het komt erop neer dat de gewelddadige mannen die zich op het eiland bevinden, daar al heel lang zijn en niets liever willen dan ontsnappen. En daar hebben ze alles voor over... alles.

De game flirt subtiel met de serie Lost, maar ik moest tijdens het spelen ook regelmatig denken aan *Apocalypse Now* (de film) en William Golding's *Lord of the Flies* (het boek). Maar ook als je die gelaagdheid of referenties niet voelt, zal de adrenaline regelmatig door je aderen spuiten. Bijvoorbeeld wanneer een grottenstelsel op instorten staat en je op tijd weg moet zien te komen, of als je door een brandend paleis (het mooiste vuur ooit in een game) rent terwijl je beschoten wordt, of als je in een kolkende rivier terechtkomt en meegesleurd wordt richting een dodelijke waterval.

Intenser

Een extra pluim is er voor het leveldesign dat zeer gelaagd is. Het eiland bestaat uit verschillende hubs en iedere grote omgeving bestaat weer uit verschillende 'levels'. Ik zet bewust levels tussen aanhalingstekens omdat je heel lang in een bepaalde omgeving zult klimmen en klauteren, schieten en explosies veroorzaken. Zo zie je op een gegeven moment een Japans paleis, hoog in de bergen. Na heel wat klimmen en klauteren (én shootouts) beland je uiteindelijk op een houten brug, die natuurlijk weer instort, waarna je via een alternatieve route uren later eindelijk bij het paleis aankomt.

Ook de puzzels zijn wat logischer geïntegreerd in de omgevingen dan in de eerdere TR-games. Deze keer geen schakelaars, pressure plates en beelden die je moet verschuiven; in plaats daarvan stoei je met wind, water, vuur en zwaartekracht. De puzzels zijn trouwens niet episch en vrij beperkt van opzet, maar het voelt allemaal minder bedacht en het geheel komt daardoor een stuk geloofwaardiger over.

Hetzelfde kan gezegd worden over het raiden van de tombes. Het zijn geen gelikte, glimmende gebouwen vol goud, maar rommelige, stoffige en verweerde ruimten. De Indiana Jones en Uncharted invloeden zijn overduidelijk, maar het is veel smeriger, rauwer en harder, en dat maakt dit avontuur des te intenser.

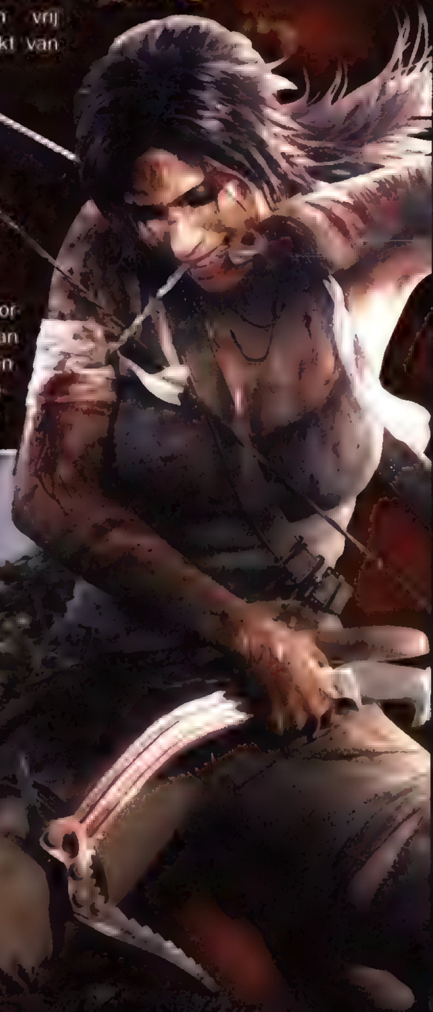
Duidelijk is dat Crystal Dynamics Tomb Raider overtuigend opnieuw op de kaart heeft gezet en wat mij betreft kan de nieuwe zegetocht van Lara 2.0 beginnen!

EN DIE MULTIPLAYER DAN?

De multiplayer is gemaakt door Eidos Montreal dat er een dikke twee jaar mee bezig is geweest. Het is dus allesbehalve een verplicht nummertje. Niet dat ik mezelf dit nu maanden na dato nog zie spelen, maar het is wel degelijk een leuke aanvulling, en veel elementen uit de singleplayer zijn op adequate wijze in de multiplayer geïntegreerd.



Lara leidt een ietwat voorspelbaar leventje.



SCORE 92

De comeback van Tomb Raider stelt allerminst teleur. De game is in alle opzichten indrukwekkend en Lara is weer helemaal van deze tijd en om verliefd op te worden. Dit mag geen enkele avonturier missen.

JAN

De singleplayer houdt je zeker zo'n vijftien uur bezig en als je veel backtrackt en verzamelt, zit je zomaar twintig uur te genieten.

15+ UREN

18

BASICS
ACTION-ADVENTURE
CRYSTAL DYNAMICS / EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX
1 - 8 SPELERS
OUT NOW



BIOSHOCK INFINITE

GOLD AWARD

Toen Maarten een vrijwilliger vroeg om BioShock: Infinite te reviewen, gingen er meerdere vingers omhoog. Maar omdat Ward daarna het snelst netjes rechtop ging zitten met z'n armen over elkaar en z'n mond op slot, was hij de kont met bof.



Doet me denken aan de laatste woorden van m'n eerste vrouw: 'wil je dat pistool alsjeblieft ergens anders op richten...'.

Ik ben beland bij de laatste minuten van BioShock: Infinite en slaak precies dezelfde ongecontroleerde kreetjes als mijn vriendin doet wanneer haar Zalando-bestelling binnenkomt. Ik kan de gilletjes gewoon niet onderdrukken. Het moet eruit. De emoties die deze game zo zorgvuldig heeft opgebouwd, komen tot een climax. Wat was dit weer een machtig verhaal en wat werd het weer fantastisch verteld!
Als de aftiteling uiteindelijk over het scherm rolt, blijf ik achter met één vraag: was dit beter dan de eerste BioShock?

Ondergedompeld

Vanaf de eerste stap die je in de zwevende stad Columbia zet, word je gegrepen door de fantastische sfeer. De wereld staat gelijk als een huis. En hoewel je constant wordt overvallen door een ongemakkelijk gevoel, is dit de plek waar je wil zijn. Hier wil je op ontdekkingsreis gaan. De muziek maakt je week. Je wordt ondergedompeld. Letterlijk en figuurlijk.
Net als in het bejubelde eerste deel van BioShock is ook Infinite rijk aan details. Overal valt wel iets te ontdekken. Of het nu items zijn in een prullenbak of een nieuw stukje van het verhaal. Elk hoekje dat je niet uitkamt, voelt alsof je iets mist.

weetje • weetje
Zowel BioShock als BioShock: Infinite beginnen bij een vuurtoren.

Het is opnieuw indrukwekkend hoe goed het Irrational Games gelukt is om mij als speler een hele game lang nieuwsgierig en geboeid te houden.

Intense relatie

In de game ben je Booker DeWitt en reis je naar Columbia om Elizabeth te ontvoeren. Elizabeth is een lief, ietwat wereldvreemd meisje met grote ogen die constant verbaasd kijken. Zij wordt je metgezel en hoe meer tijd je met dit snoepje doorbrengt, hoe hechter je band met haar wordt. Niet alleen omdat ze je geld, wapens en healthpacks toewerpt, maar ook omdat je samen met haar Columbia ontdekt.
Zo ontrolt zich een verhaal waarbij je telkens op het puntje van je stoel gaat zitten... terwijl je je daar al bevond.

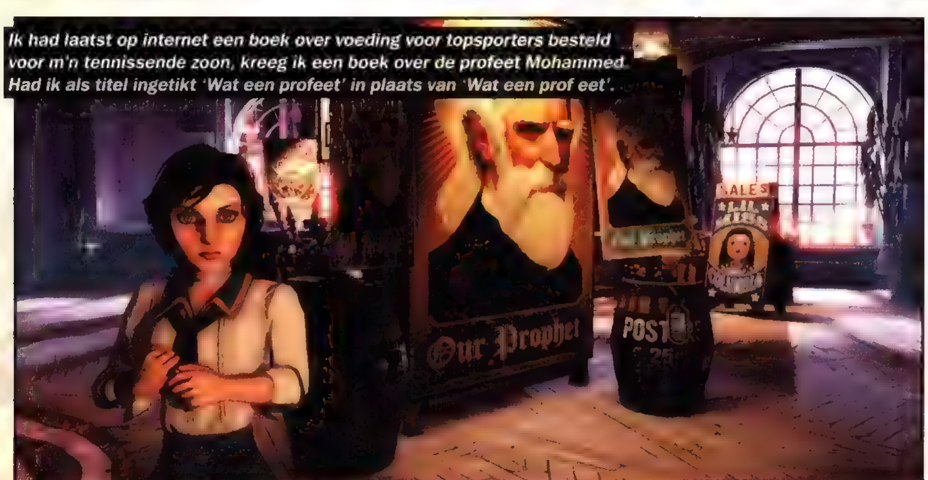
Speelbal der krachten

Qua sfeer en de manier waarop het verhaal verteld wordt, is Infinite misschien wel beter dan de eerste BioShock. Met name het constante gevoel een speelbal te zijn van verschillende krachten en het besef dat je maar geen vat kunt krijgen op de situatie, kent meer lagen dan in het eerste deel. Telkens als je denkt eindelijk door te krijgen hoe de vork in de steel zit en wie de echte bad guy is in het verhaal, blijkt het toch gecompliceerder te zijn dan je dacht.
De ontrafeling van dit subtiel in elkaar gestoken plot is dan ook de grootste kracht van deze game, en in dit opzicht is Infinite absoluut het beste deel uit de serie.

> **"Een machtig verhaal, fantastisch verteld."**

Actievol en generiek

Waar ik minder over te spreken ben, is de nieuwe combat gameplay. Omdat je veel meer vijanden tegenkomt, zul je va-



Ik had laatst op internet een boek over voeding voor topsporters besteld voor m'n tennissende zoon, kreeg ik een boek over de profeet Mohammed. Had ik als titel ingetikt 'Wat een profeet' in plaats van 'Wat een prof eet'.

ker dan ooit moeten vechten, maar de actie voelt tegelijk minder gevarieerd en simpeler. Zoals gebruikelijk in de serie heb je ook in dit deel buitengewone krachten, die nu vigors heten. Hiermee kun je bijvoorbeeld een groep kraaien op je tegenstander afsturen. Daarnaast heb je je wapens, maar daarvan kun je er nu nog maar twee (in plaats van acht) met je meedragen. Ook hierdoor is de combat minder afwisselend dan in deel 1.
Het gebrek aan variatie heeft ook te maken met het type tegenstanders. Had je eerst 'normale' vijanden en de Big Daddies, nu heb je vooral kanonnenvoer (dat steeds sterker wordt), vergelijkbaar met een game als Gears of War. Wanneer je zo'n grote big ass



Sommige mensen moeten nu eenmaal effe gemotiveerd worden om de Harlem Shake te doen.



Handyman neerhaalt, geeft dat door het gebrek aan een Little Sister dan ook nooit dezelfde voldoening als bij een Big Daddy.
Om dit alles te compenseren, zijn er leuke nieuwe onderdelen aan de combat toegevoegd, zoals het glijden langs kabelbanen om zo vanuit de lucht in de nek van je tegenstander te duiken of Elizabeth die je op speciale wijze bijstaat. Toch is het allemaal net wat meer run and gun in plaats van het op tactische wijze plasmids combineren met je wapens en omgeving.



Geen minigames

Een andere reden waarom de gameplay minder divers aanvoelt, zit 'm in het ontbreken van minigames. Nergens hoef je te hacken, foto's te maken of iets dergelijks. Ook het upgraden van wapens en vigors is behoorlijk versimpeld. In plaats van zoeken naar upgrades voor je wapens kun je ze nu gewoon kopen bij vending machines. Dat maakt het weliswaar eenvoudiger en overzichtelijker, maar zorgt er ook voor dat je nooit alles kunt unlocken. Waarschijnlijk kies je er daarom maar voor om alleen díe wapens en vigors te upgraden die je het meest gebruikt.

Je bevindt je echter niet in Rapture, maar in Columbia en daar horen de dingen ook anders te zijn. Dat houdt het fris, waardoor het gevoel van 'been there, done that' gelukkig ook geheel ontbreekt. Een gevoel dat ik wel bij BioShock 2 had.

weetje • weetje
In BioShock: Infinite heb je meer vrijheid om je omgeving te verkennen, maar verwacht geen open wereld. Het is nog steeds erg lineair.

Onvergetelijke ervaring

Als ik BioShock: Infinite vergelijk met het eerste (en beste) deel uit de serie, dan moet ik concluderen dat het verhaal van Infinite nóg beter is opgebouwd, maar dat ik bij de combat de voldoening mis die ik voelde bij het neerhalen van een Big Daddy.

Ach, het feit dat ik Infinite regelmatig vergelijk met het fantastische eerste deel van BioShock zegt natuurlijk al genoeg; de game kan de concurrentie aan, en heeft het belangrijkste met het eerste deel gemeen: een onvergetelijke ervaring! ✪



Dit is zo'n beetje de manier waarop Wouter het grootste deel van z'n schooltijd heeft doorgebracht.

SCORE? ZIE PU.NL!
HET CIJFER VAN WARD KUN JE VANAF 25 MAART CHECKEN OP PU.NL/INFINITE OF JE KLIKT HIER ALS JE DE DIGITALE PU IN JE HANDEN HEBT. SCANNEN MET LAYAR KAN OOK!
view with layar

SCORE ???

Ik kan eigenlijk geen reden bedenken waarom je deze game níet zou willen spelen. Heb je ook maar een beetje van het eerste deel genoten, dan is dit sowieso een blinde koop.

WARD



Na een half etmaal heb je wel uitgevonden hoe het zit met Booker en Elizabeth, maar een nieuwsgierig Aagje wil nog veel meer weten.

12 UREN

16

BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
IRRATIONAL GAMES / 2K GAMES
1 SPELER
26 MAART 2013



AAN HET SPIT

DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: Randy Pitchford

Randy Pitchford, de baas van Gearbox, heeft ons in een paar jaar tijd minimaal drie keer hard genaaid. Eerst door Brothers in Arms te verneuken, daarna door met Duke Nukem Forever een game uit het jaar 1631 af te leveren en onlangs door ons met Aliens: Colonial Marines een gebakken drol te serveren. Hoogste tijd om die man eens hard een spit in de kakkert te duwen, Comedy Central-style.



VAN HADOKEN TOT HEIHACHI

FIGHTERS GAAN NOOIT K.O.



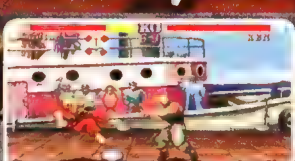
In de nieuwe rubriek PUretro leggen we een genre uit de gamewereld onder ons vergrootglas, bestuderen we de geschiedenis ervan en vatten we de essentie ervan samen zoals alleen wij dat kunnen. Als eerste legt Samuel uit wat het fightinggenre nou zo aantrekkelijk maakt.

Er zijn twee soorten vechtgames: de brawler (die ook wel beat'em-up wordt genoemd) en de fighter. In een brawler, zoals *Final Fight*, *Double Dragon* of *Streets of Rage*, moet je het in je eentje of met een vriend opnemen tegen hordes vijanden. In een fighter neem je het meestal één-op-één tegen iemand op, of je nou tegen de computer besluit te matten of tegen je buurjongen.

Dit gegeven alleen al maakt fighters vermoedelijk het meest persoonlijke en intieme videogame-genre dat er is, vooral qua multiplayer.

FIGHTINGGAMES DOOR DE JAREN HEEN

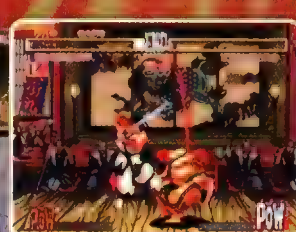
2D-FIGHTERS



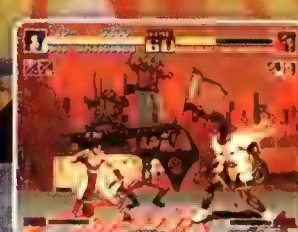
Street Fighter II: The World Warrior (1991)
De belangrijkste en meest geliefde competitieve fighter aller tijden. De vader van het genre, de moeder der combo's en de bakermat van een revolutie in gaming. Street Fighter zal altijd blijven bestaan.



Mortal Kombat (1992)
Street Fighter II had alles. Nou ja, bijna alles. Het had geen liters bloed of extreem brute finishing moves... maar toevallig had Mortal Kombat die wel.



Samurai Shodown (1993)
"Capcom is niet de enige die goede fighters kan maken", beweerden de dames en heren van SNK. Samurai Shodown is een van hun beste - en meest unieke - SF-klonen.



The King of Fighters '94 (1994)
SNK kwam echter pas écht op gang toen ze met de KOF-serie op de proppen kwamen, die het beste combineerde van o.a. hun Fatal Fury- en The Art of Fighting-games.



Darkstalkers (1994)
Niet alleen SNK kopieerde de Street Fighter-formule om toffe nieuwe fighters te maken, Capcom deed het zelf ook. Het duistere maar grappige Darkstalkers was een goed voorbeeld van die winstgevende zelfplagiaat.







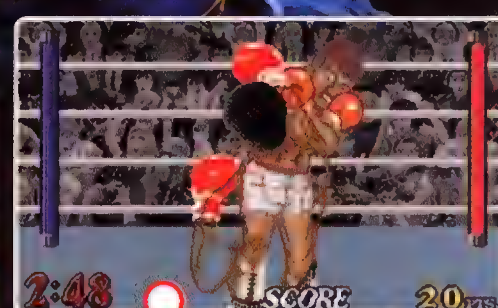
Van alle gewelddadige manieren om een conflict tussen twee partijen op te lossen, is een fysieke mano-a-mano krachtmeting wellicht de puurste. Van een afstandje op iemand knallen met een groot, glimmend geweer zorgt ook voor een heerlijk 'fuck yeah'-gevoel, maar geeft het werkelijk net zo veel voldoening en respect als iemand zonder poespas neerhalen met je eigen blote vuist? Welnee.

MAGIE

Wanneer het fightinggenre officieel begon? Dat is moeilijk vast te stellen, al zijn er mensen die ***Heavyweight Champ*** (uit 1976) als de eerste echte fighter zien. In de jaren die volgden kwamen er nog veel meer games uit waarin het draaide om boksen, karate of kung fu, maar de wereld begon fightinggames pas echt als genre te beschouwen toen vijftien jaar na Heavyweight Champ er een game op de markt verscheen met de naam ***Street Fighter II***. Deze game veranderde alles. Niet alleen omdat het er prachtig uitzag en heerlijk wegspeelde, maar vooral omdat het dingen deed die niemand eerder had gezien. Zo had het bijvoorbeeld een groot scala aan iconische, unieke personages met ieder een eigen vechtstijl en 'magische' speciale aanvallen. Het populariseerde combo's (een reeks aanvallen die elkaar zo snel opvolgen dat er niet tegen verdedigd kan worden) en focuste zich erg op lokale multiplayer. Dankzij Street Fighter II onstond er een echte competitieve 'fighting scene', waaraan mensen talloze uren en munten opofferden, puur om tegen anderen te spelen en er beter in te worden. Nog nooit eerder was multiplayer zo'n belangrijk deel van videogaming geweest; fighters hadden het medium werkelijk competitief gemaakt. »









Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes (1998)
Capcom blies het genre weer nieuw leven in door de crossover-kant op te gaan. Niet alleen konden spelers nu ook met Marvel-helden vechten, maar de actie was meer over-de-top dan ooit tevoren.



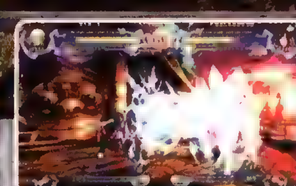
Guilty Gear (1998)
De gekte van MvC verbleekte echter bij het spektakel van Guilty Gear; een gestoorde, diepgaande fighter in een heavy metal-jasje. Een game voor de hardstecore.



Garou: Mark of the Wolves (1999)
Rond dezelfde tijd maakte SNK hun beste game in jaren. Niet in de vorm van een grootse King of Fighters-spel, maar door juist een kleinere, strakkere, gebalanceerde game te produceren. Garou kan zich zelfs nu nog staande houden naast de betere Street Fighters.



MUGEN (1999)
MUGEN is eigenlijk geen game, maar een fighter engine die door gamers over de gehele wereld wordt gebruikt om hun gekste nerd-fantasieën mee waar te maken. Ryu vs. Scorpion? Homer vs. Peter Griffin? Jan vs. JJ? In MUGEN kan het allemaal.



BlazBlue (2008)
Deze spirituele opvolger van Guilty Gear is een relatief toegankelijke, maar uiterst diepgaande fighter met prachtige high-definition sprites en werkelijk overweldigende actie. Lang leve 2D-fighters! «

Welke vechtstijl past het best bij jou?

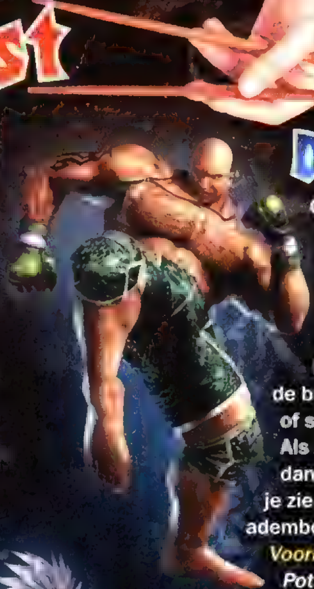


De Shoto

Shoto staat voor de vechtsport shotokan karate. Vroeger waren shoto's de personages die die specifieke sport beoefenden, maar ondertussen staat het voor elk personage dat een projectiel kan afvuren (zoals een vuurbal), een sterke antiluchtaanval heeft (zoals een dragon punch) én een stevige combo-aanval (zoals een helikopterschop) kan inzetten.

Shoto's zijn toegankelijk en erg gebalanceerd qua kracht, verdediging en snelheid, wat verklaart waarom de hoofdrolspelers van fighters meestal in deze categorie vallen.

*Voorbeelden: Ryu (Street Fighter), **Ky Kiske** (Guilty Gear), Mario (Super Smash Bros.)*



De Grappler

Grapplers herken je meteen. Ze zijn groot, lomp, langzaam, extreem sterk en hebben meestal een ontbloot bovenlichaam. Hun gebrek aan snelheid (en t-shirts) wordt echter goedgemaakt door hun hoge pijngrens, dus verwacht deze jongens niet zomaar effe neer te halen.

Maar wat je ook doet: zorg dat ze niet bij je in de buurt komen. Stuur wat projectielen hun kant op of schop ze herhaaldelijk van een veilige afstand. Als ze je namelijk wel binnen handbereik hebben, dan ben je heel zwaar de sjaak, want dan laten ze je zien hoe goed ze zijn in het uitvoeren van letterlijk adembenemende houdgrepen.

*Voorbeelden: Zangief (Street Fighter II), Potemkin (Guilty Gear), **Craig Marduk** (Tekken 4)*



De Speedster

Als je aan de ene kant van het fighter-spectrum de grapplers hebt, dan staan de speedsters daar recht tegenover. Speedsters zijn niet groot, langzaam en supergespierd, maar ze zijn juist tenger, klein en relatief zwak. Ze hebben ook geen dikke huid; speedster kunnen na enkele klappen al het loodje leggen.

Daarentegen zijn ze wel de snelste personages in hun games. Ze slaan wellicht niet hard toe, maar wel flitsend en vaak. Als een speedster je in een van z'n rappe en bijna onbreekbare combo's te pakken heeft, begin dan maar vast te bidden.

*Voorbeelden: Guy (Street Fighter Alpha), Setsuka (Soulcalibur III), **Chipp Zanuff** (Guilty Gear)*



De Charger

Sommige personages voeren hun speciale aanvallen niet uit door een bepaalde knoppencombinatie of richting in te toetsen, maar door te 'chargen'. Dit houdt in dat je de stick of d-pad een seconde in de tegenovergestelde richting ingedrukt moet houden (en dus moet 'chargen') voordat je een speciale aanval uit kunt voeren.

Charge-personages zijn hierdoor meestal iets moeilijker te meesteren dan shoto's (en ze zijn minder gebalanceerd; meestal zijn ze óf op aanval óf op verdediging gericht) maar ze hebben vaak wel de meest spectaculaire speciale aanvallen.

*Voorbeelden: **M. Bison** (Street Fighter II), Ash Crimson (The King of Fighters 2003), Venom (Guilty Gear X)*



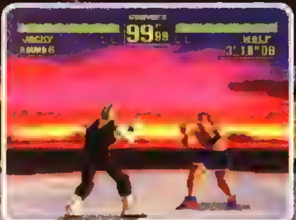
De Achterlijke Gladiool

Er zijn natuurlijk nog veel meer typen vechtersbazen. Je hebt combinaties van de verschillende stijlen, zoals E. Honda uit Street Fighter II, die zowel een charger als grappler is.

Maar er zijn ook personages die expres buiten de archetypische boot vallen omdat ze te uniek, te grappig en/of gewoon te fucking gestoord voor woorden zijn. Personages die attributen, projectielen of zelfs hun lichaam op zulke onconventionele manieren gebruiken, dat het ontzettend moeilijk is om ze te leren meesteren. Waarom dan de moeite nemen om met ze te spelen? Omdat ze de tegenstander altijd weten te verrassen. En omdat ze hilarisch zijn, natuurlijk.

*Voorbeelden: **Voldo** (Soul Blade), Zappa (Guilty Gear X2), Amingo (Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes)*

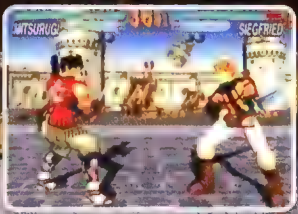
3D-fighters



Virtua Fighter (1993)
Virtua Fighter gebruikt maar drie knoppen: één voor slaan, één voor schoppen en één voor blocken. En toch weet het met die drie knoppen een diepgaand vechtsysteem te creëren dat tot op de dag van vandaag gezien wordt als volmaakt.



Tekken (1994)
De intuïtieve gameplay (elke knop bestuurde een andere ledemaat) maakte Tekken verslavend; de 3D-beelden maakten de eerste PlayStation begeerlijk. Vandaag de dag is Tekken de meest succesvolle fighter-franchise. Yep, zelfs succesvoller dan Street Fighter.



Soul Blade (1996)
De populaire Soulcaliburserie begon met dit pareltje, waarin de verslavende 3D fighter-gameplay nog eens werd opgeleukt met een rijk scala aan gevaarlijke steekwapens. En dames met grote borsten en weinig verhullende pakjes, natuurlijk.



Dead or Alive (1996)
Ook Dead or Alive was niet vies van dik aangezet vrouwelijk schoon. Qua gameplay wist de game echter vooral te imponeren met de relatief hoge speelsnelheid en het vernieuwde countersysteem, wat verdedigend spelen een nieuwe dimensie gaf.



Bloody Roar: Hyper Beast Duel (1997)
Het gros van de 3D-fighters met een gimmick was om te janken, maar Bloody Roar was de uitzondering op de regel. Het kunnen veranderen in krachtige, bloeddorstige dieren was leuker dan de meeste fans van het genre durfden toe te geven.

OBSESSIE

Toen de jaren negentig eindigden, leek het tijdperk van de fighter ook voorbij. Het genre was jarenlang in leven gehouden door middel van Street Fighter-sequels, spinoffs en klonen, en vervolgens ook met 3D-graphics en nieuwe gameplay-elementen (bedankt, ***Virtua Fighter*** en Tekken) maar mensen waren toe aan iets nieuws. Fighters hadden hun simpliciteit en toegankelijkheid verloren en werden nog slechts gespeeld door de meest hardcore fans, en ook de arcades begonnen uit te sterven. Daarnaast werd de markt overspoeld door het gigantische aanbod, vergelijkbaar met hoe Guitar Hero een paar jaar geleden nog helemaal de shit was maar niet veel later door iedereen vergeten werd toen bijna elke game geleverd leek te worden met een plastic nepinstrument.







De rol van de fighters leek uitgespeeld; first-person shooters waren de nieuwe multiplayer-obsessie. Totdat in 2009 ***Street Fighter IV*** uitkwam en competitieve fightinggames weer helemaal hot wist te maken.
Niet alleen wist die game de toegankelijkheid en magie van vroeger weer op te pakken, maar het kwam ook uit in een tijd waarin mensen weer zochten naar variatie. Alleen maar hersenloos knallen en respawnen was toen immers ook al niet spannend meer.
Anno 2013 leven we in een periode waarin vechtgames weer relevant zijn en zonder problemen naast shooters leven. En zo zien we het graag.

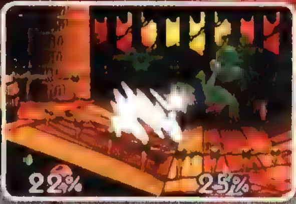
PRIMITIEF

Als we kijken naar de fighters die vandaag de dag de 'scene' domineren, games als ***Super Street Fighter IV: Arcade Edition*** en ***Tekken Tag Tournament 2***, dan zien we dat het genre eigenlijk nauwelijks is veranderd of geëvolueerd. De nieuwste edities van die games verschillen in essentie nauwelijks van de eerste delen in hun serie; fighters zijn in meer dan twintig jaar tijd in feite slechts mooier en uitgebreider geworden.
Er zijn dan ook hardcore gamers die claimen dat het genre eigenlijk al geperfectioneerd was op het moment dat Street Fighter II verscheen, en in veel opzichten is dat gewoon waar. Hieruit moeten we echter niet concluderen dat dit een genre is dat z'n beste tijd allang gehad heeft, maar juist dat - ongeacht de steeds ingewikkeldere ultracombo's en realistischer stuiterende megaborsten - dit een genre is dat zijn kracht en bestaansrecht put uit iets simpels en puurs: je tegenstander in elkaar stompen.
Het is een primitief concept dat de mens altijd met zich zal meedragen omdat het inspeelt op ons hele wezen: op heftige emoties, op psychologische mindgames en op elke spier in ons lichaam. Dat is waarom fighters vanaf dag één zo geliefd zijn geweest… en waarom ze nooit zullen verdwijnen. ✖





Power Stone (1999)
Een van de weinige fighters die werkelijk helemaal in drie dimensies wegspeelde. Het miste balans en diepgang, maar de hilarische taferelen en unieke gameplay maakten alles goed.



Super Smash Bros. (1999)
Combineer de vierspelerchaos van Power Stone met de diepgang en intensiteit van een 2D-fighter en je krijgt een van de meest vermakelijke crossover-fighters in tijden: Super Smash Bros… En dat van het poeslieve Nintendo!



Naruto: Clash of Ninja (2003)
We hadden ook een van de vele Dragon Ball Z, Bleach of One Piece-games kunnen kiezen, maar de snelheid, soepelheid en verslavingsfactor van de Clash of Ninja-reeks van Naruto beviel ons bijzonder goed.



Def Jam: Fight for NY (2004)
De eerste Def Jam was een worstelgame, maar Fight for NY was een volwaardige (en vooral extreem vermakelijke) 3D-fighter in de vorm van een realistischere en hardere Power Stone-kloon.



Injustice: Gods Among Us (2013)
Men neme gameplay die gebaseerd is op de uiterst succesvolle Mortal Kombat-reboot en een handvol helden en slechteriken uit het DC Comics-universum, en voila: een compleet nieuwe en visueel spectaculaire fighter is geboren! Nu maar hopen dat ie goed is. «



GOLD AWARD

LEGO CITY UNDERCOVER

Lego City Undercover is niet zomaar een spel, volgens Jurjen. Hij heeft inmiddels al veertig uur doorgebracht in deze bonte mix van GTA, Lego en popcultuurreferenties, en is er nog lang niet klaar mee!



Raadseltje: Gedroogd gras dat ergens de pest over in heeft.

Hooibalen.

In twee Britse dorpjes, op zo'n tien kilometer afstand van elkaar, werken onder de naam Traveller's Tales (TT) twee studio's aan Lego-spellen. Ze horen bij elkaar, wisselen dingen uit, maar werken ook aan eigen projecten.

Terwijl TT Knutsford de afgelopen drie jaar spellen als Lego Harry Potter: Years 5 - 7, Lego Pirates of the Caribbean, Lego Batman 2 en Lego Lord of the Rings fabriceerde, werkte het kleinere TT Fusion stilletjes slechts aan één spel: Lego City Undercover voor Wii U.

En na drie jaar zwoegen mag geconcludeerd worden dat Lego City Undercover met afstand de grootste, meest ambitieuze Lego-game ooit is geworden. En de beste, als je tenminste niet vies bent van GTA-gameplay, een sfeertje van door funky jazz gestuwde politieachtervolgingen en donuts die aan wangen blijven kleven.

Tikje infantiel

Tijdens het intro van Lego City Undercover klinkt het nummer 'Walking On Sunshine' van Katrina & The Waves. Vlot, blij en een tikje infantiel.

We zien Chase McCain aan boord van een schip dat Lego City nadert. Dan beelden uit de stad, een samenraapsel van bekende wijken en kenmerkende bouwwerken uit San Francisco, New York, Los Angeles en andere grote Amerikaanse steden. Chase wordt na scherp inparkeren van het schip (waarbij het Titanic-stelletje bijna van de voorsteven dondert) verwelkomd door de vrouwelijke burgemeester die hem aanspoort meestercrimineel Rex Fury in te rekenen - terwijl je op de achtergrond ziet hoe de banden van haar auto worden gestolen.

Dat een beroemde politieagent een tijdje uit beeld verdwijnt en dan weer terugkeert om een stad van een misdaadgolf te bevrijden, is niks nieuws. Wel nieuw is de manier waarop dit verhaal in Undercover wordt verteld. Vlot, opgewekt en een tikje infantiel.



Er werd laatst iemand bij een Amerikaanse vliegveld gearresteerd. Hij begroette enthousiast een vriend, en riep "Hi Jack!"

Vol verwijzingen

Lego City Undercover mag dan de eerste grote Lego-game van TT zijn die niet direct aan een bepaalde filmfranchise is opgehangen, tegelijk is er nooit eerder een game verschenen die zo vol zat met verwijzingen naar films, tv-series, videogames en werkelijk bestaande Lego-sets en -attributen.

Zoals gebruikelijk in de games van Traveller's Tales is het grootste deel van de wereld weer 'realistisch', maar toch ontdek je al snel Lego-bomen, -bloemen, -auto's, -gebouwen en -poppetjes die je vroeger zelf hebt gehad. Zoals het politiebureau dat dienstdoet als uitvalsbasis van Chase.

Terwijl een schreeuwende chef (die kort daarvoor nog wakker werd met een stuk donut op zijn wang) in dat bureau zijn eerste briefing geeft, beginnen de verwijzingen naar oude films en tv-series een beetje op gang te komen. Wie goed oplet, ziet onder de toehoorders poppetjes die verdomd veel lijken op Starsky & Hutch, Dirty Harry, Columbo en Sherlock Holmes. En dat is nog maar het begin. Reken maar dat je gaat grijnzen als Chase na een cursus Kung Fu opeens de kraanvogeltechniek uit Karate Kid of de Spinning Bird-kick van Chun-Li uit Street Fighter toepast. Of als je ergens een grote ballon van een Mario-ster (met van die oogjes) ziet hangen. Of als een bloeddorstig wit konijn iemand naar de keel vliegt, net als in die ene Monty Python-film.

> **weetje • weetje**
>
> ***De Nederlandse vertaling moet je alleen aanzetten als je jonger dan zes bent. Of zwakzinnig. Of eens hard wil lachen terwijl je ogen bijna uit hun kassen rollen. Het wérkt gewoon niet, die typisch Amerikaanse filmquotes en verwijzingen in het Nederlands.***

Super Builds

Meer nog dan in eerdere Lego-spellen draait het in Lego City Undercover om verzamelen. Rijdend door de stad - of rennend en springend door lineaire missies in gebouwen en grotten - verzamel je al snel honderd-



Ik bond vroeger mijn speelgoed brandweerautootjes altijd vast aan de ballen van onze kat. Had ik meteen een sirene ook.

duizenden blokjes die je kunt gebruiken om op 65 locaties Super Builds te maken.
Je bouwt bijvoorbeeld ergens een Call-in Point voor 8.000 bricks, zodat je de voertuigen die je verzamelde (er zijn er meer dan honderd, waarvan de helft is gebaseerd op echte Lego-doosjes) meteen kunt oproepen.
Of je ontdekt op het strand waar Pamela Anderson-poppetjes rondrennen een plek waar je voor 30.000 bricks een enorm zandkasteel kunt bouwen. Of je bouwt ergens voor 3.000 bricks een springschans bij een rivier, zodat je niet steeds over het verderop gelegen bruggetje hoeft te rijden.
Dat je de bricks kunt inwis-

"De grootste en beste Lego-game die Traveller's Tales ooit maakte."

selen voor dingen die het spel echt grappiger of comfortabeler maken, leidt ertoe dat die verstopte, glimmende superblokken met een waarde van 1.000 of 10.000 blokjes zeer interessant zijn om op te sporen in de grote malle buitenwereld.
Om je verzamelwoede nog verder te prikkelen zijn er bijna driehonderd speciale vermommingen voor Chase, veertig rode power-up-blokken en vele honderden gouden blokken in de wereld verstopt.
Geen idee wat je met die gouden blokken moet, maar verzamelen zul je ze.

Missies

Naast de best gevulde speeltuinwereld die een GTA-achtige ooit heeft gehad, zijn de missies ook niet verkeerd. Missies in de buitenwereld lijken sterk op die van GTA en Saints Row. Je moet bijvoorbeeld een zwaar voertuig van A naar B rijden terwijl dit wordt aangevallen, of met een nieuw voertuig zo snel mogelijk door richtingspijlen rijden, of paparazzi ontwijken.
Missies die je te voet in, op en rond gebouwen uitvoert, prikkelen de nieuwsgierigheid en laten je experimenteren met de mogelijkheden van de belangrijkste



vermommingen, waar je met de schouderknoppen of in het disguise-wiel tussen wisselt. De mijnwerker kan dynamiet plaatsen, als politieagent kun je de GamePad gebruiken als scanner, spoorzoeker, afluisterapparaat of fototoestel, en de rest moet je zelf maar ontdekken.
De uitdaging van de missies zit 'm vooral in het snel ontdekken wat er van je verlangd wordt, en af en toe een kleine worsteling met de camera of het glijerige platformgedrag van je poppetje. Het zwakste punt van Lego City Undercover vind ik het lage, iets teveel op de jongste spelertjes afgestemde moeilijkheidsniveau van de missies.

Kleurplatengevoel

Om de review op tijd af te krijgen, ben ik de missies snel achter elkaar gaan spelen, en door die lage moeilijkheidsgraad begon dat al snel te vervelen. Dat overkomt me trouwens bij alle Lego-spellen van Traveller's Tales, een soort kleurplatengevoel. Dat je alleen maar wordt gevraagd binnen de kaders te kleuren. Dat je niet zelf oplossingen moet verzinnen, maar hooguit nieuwsgierig bent wat voor oplossing de makers bij de volgende 'puzzel' nu weer in je schoot zullen werpen. Op een gegeven moment veranderde verveling zelfs in ergernis. Dingen kunnen ook té vlot, blij en infantiel worden.
Beter is het om tussen de missies door steeds even de grote open wereld in te trekken, merkte ik. Daar kun je wél je eigen gang gaan, en dat tilt deze game ook echt naar een hoger niveau dan het voorgaande werk van Traveller's Tales. Even die malle wereld in, en kijken naar welke minispelletjes het spoor van die blokjes daar in het bos zal leiden. Even uitzoeken hoe je bepaalde punten bereikt, even wat dingen opengooien en verzamelen. Merken dat 'even' al snel tot een uur dikke fun heeft geleid. En dan weer met volle aandacht de volgende missie in.
Als zo'n missie dan gaandeweg in een overtuigende Goodfellas-parodie ontaardt, zit je ook als veteraan weer op het puntje van je stoel.

weetje · weetje

Als je ergens blauw-witgeblokte stukken ziet, betekent dit dat je er met Chase handig langs kunt klimmen, springen, duiken en slingeren, op Mirror's Edge-achtige manieren.



Google gebruik ik nooit en een TomTom heb ik ook niet nodig. Dat snap je pas als je mijn vrouw kent.

SCORE 92

De grootste en beste Lego-game die Traveller's Tales ooit maakte. De vrolijkste GTA-kloon. De game met de meeste verwijzingen naar films, tv-series en andere games. De ultieme game voor verzamelfetisjisten. Lego City Undercover is het allemaal, en nog veel meer.

JURJEN



Wanneer je genoegen neemt met ongeveer de helft van alle verstopte dingetjes, ben je alsnog veertig uur bezig.

40+ UREN

BASICS

OPEN-WERELD-ACTIE
TT FUSION / NINTENDO
1 SPELER
28 MAART



REVIEW

PS3

GOD OF WAR ASCENSION

Loopt de PlayStation 3 op z'n laatste benen nu z'n opvolger is aangekondigd? Na het spelen van God of War: Ascension is Florian overtuigd van het tegendeel. "Zolang er dergelijke spellen voor de PS3 blijven uitkomen, krijgt m'n zwarte lievelingetje nog steeds z'n dagelijkse kusje van mij."

Laten we eerlijk zijn, het verhaal van God of War was gewoon afgelopen na deel drie. GoW: Ascension voelt storywise dan ook een beetje geforceerd aan. De gebeurtenissen in Ascension spelen zich daarom af vóór alles wat Kratos in de eerste drie delen meemaakte, en dat was eigenlijk ook de enige mogelijkheid die ontwikkelaar Santa Monica Studio had voor deze nieuwe GoW-game.

Slappe hap

Het verhaal van God of War: Ascension is dan ook niet zo schokkend. Ares (de god van de oorlog) misleidt Kratos, waardoor hij zijn eigen vrouw en kind op brute wijze vermoordt. Kratos zweert wraak, maar omdat hij zijn pact met Ares verbreekt, krijgt hij te maken met de drie Furies, ook wel bekend als de Erinyes. Deze bitches straffen iedereen die een belofte met de Goden verbreekt, en zo wordt Kratos gevangen genomen en tot in de eeuwigheid gemarteld. Door de andere God of War-delen kennen we de rest van de geschiedenis eigenlijk al, en daarom komt het verhaal soms over als een slappe hap die is opgewarmd in de magnetron. Alle bekende en meest boeiende mythologische wezens zijn al gebruikt in de originele GoW-trilogie, en Kratos heeft ze destijds al stuk voor stuk verslagen. Santa Monica kon dus onmogelijk aankomen met dezelfde badguys en moest er nieuwe vijanden bij verzinnen. Dat klinkt als een recept voor tweederangs bossfights, maar dat is bij Ascension zeker niet het geval.

Aangezien er niet veel nieuws te vertellen was over Kratos en zijn achtergrond, hebben de developers de bekende mythen en sagen wat vrijer geïnterpreteerd en dat pakt verrassend goed uit. Het is misschien jammer dat het allemaal niet meer zo klopt met 'wat er in de boeken staat', maar doordat men nu los is kunnen gaan met bizarre ideeën en



Soms heb je van die plaatjes die je onmiddellijk aan je huwelijk doen denken.

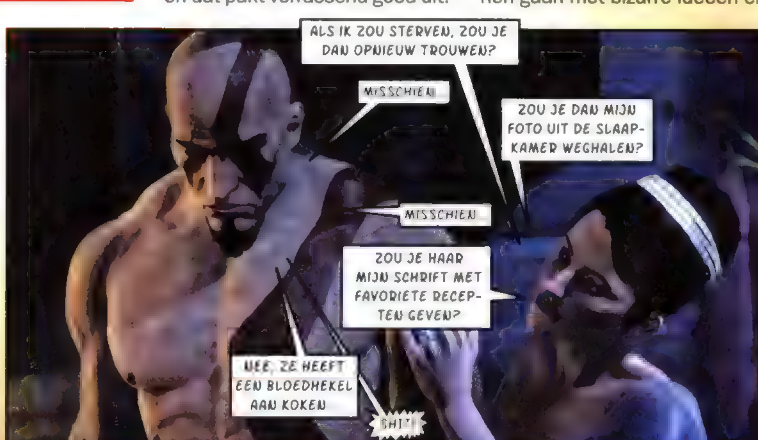
MULTIPLAYER

Voor het eerst heeft GoW: Ascension een multiplayer mode, waarin je online elkaars kop eraf kunt trekken of samen kunt proberen gigantische monsters te verslaan.
Tijdens de review periode was er nog geen mogelijkheid om de multiplayer uitgebreid te checken, maar mijn eerste indrukken waren zeer positief. We komen hier in de PU of op PU.nl zeker nog op terug.

weetje • weetje

Er gaan geruchten dat Santa Monica Studio de eerste God of War footage voor de PlayStation 4 op de E3 in juni gaat laten zien.







fantasieën, krijgen we de meest fantastische settings en eindbazen voor de kiezen.

Rollercoaster

De game begint als je nog vastgeketend zit en wordt lastig gevallen door een van de Furies. De chick weet Kratos zo op te fokken dat ie, met een paar mooi getimede counter-attacks, weet vrij te komen. Dit gebeurt allemaal op zo'n vette, filmische manier dat je het zinnetje 'yeah, Kratos is back' bijna hardop uitspreekt. Wat er de tien uur daarna gebeurt, is bijna niet te bevatten. Het lijkt wel of Kratos nog een extra shot adrenaline en testosteron in z'n reet heeft gekregen, want die gast schopt me een partij kont, fokking niet te geloven. Je gaat met Kratos op een rollercoaster ride vol haat, en scheurt alles en iedereen zonder pardon compleet doormidden.



De bruutheid van Kratos steelt absoluut de show, maar de schaal van de game is eveneens overweldigend. De meeste gamers zullen zich de rit op Gaia tijdens de intro van God of War 3 nog wel herinneren. Vergeet die shit; in Ascension gaat het nog veel verder dan dat. De camera zoemt af en toe uit, waardoor je een goed zicht krijgt op de wereld waarin Kratos zich bevindt. Het ziet er allemaal zo ontzettend vet uit en Kratos beweegt zich zo soepel door de wereld, dat je er bijna stil van wordt... of je brabbelt het woordje 'epic'.

> **"Die gast schopt me een partij kont, fokking niet te geloven."**

Puzzelen

Naarmate je vordert in de game en je meer Furies van het leven beroofd, verdien je meer items die je goed van pas komen. Zo krijg je een voorwerp waarmee je bepaalde bouwwerken kunt repareren of juist slopen. Je kunt bruggen maken, kettingen vastmaken of juist loshalen. Dit wordt gebruikt tijdens de platformelementen in de game, maar vooral tijdens de puzzels. In God of War: Ascension ben je namelijk niet alleen maar aan het hakken en zagen, want er zitten meer puzzels in dan je zou verwachten. Vaak moet er simpel ergens een hendel worden overgehaald om verder te kunnen, maar in de latere levels ben je ook stralen van licht aan het spiegelen of beklim je in een bepaalde volgorde plateaus op een manier die Ezio en Drake jaloers zouden maken.

De game is een perfecte combinatie geworden van harde, snelle actie tijdens de battles en af en toe goed nadenken over hoe de hell je verder moet.

Verwend

Nogmaals, qua verhaal heeft God of War: Ascension vrijwel geen toegevoegde waarde, maar zodra je Ascension begint te spelen, ben je dat vergeten. De game zit zo ontzettend goed in elkaar, dat ik al mijn bedenkingen over een doorstart na het derde deel, compleet heb laten varen.

Liefhebbers van het genre zijn de laatste maanden verwend met games als Devil May Cry en Metal Gear Rising: Revengeance, maar de geweldige manier waarop Kratos z'n vijanden in Ascension te lijf gaat, grenst aan het belachelijke. Wat een baas!

weetje • weetje

Kratos kan switchen tussen elements op zijn Blades of Chaos. Je begint uiteraard met vuur, maar later krijg je ook nog ijs, elektriciteit en nog een element, waarvan ik niet ga verklappen wat het doet. Dit zorgt voor een klein snufje tactiek tijdens de battles.



SCORE 94

Het verhaal is dan misschien niet zo boeiend, maar de manier waarop Santa Monica Studios je in hapklare brokken een flinke can of whoop ass van Kratos, vette puzzels, gigantische eindbazen en larger than life omgevingen voert, is ongekend.

FLORIAN



Na een kleine tien uur zie je de credits voorbij komen, maar dan kun je aan de slag met de multiplayer die je op z'n minst effe moet proberen.

10+ UREN

18

BASICS
ACTION ADVENTURE
SANTA MONICA STUDIOS / SCE
1-8 SPELERS
OUT NOW



GLOBAL GAME JAM 2013

CREATIEVE SNELKOOKPAN

De jaarlijks terugkerende Global Game Jam is een creatieve snelkookpan waarin mensen worden gekieperd die in 48 uur een game willen maken. Een erg interessant evenement, volgens Jurjen. Zolang hij er zelf maar niet aan mee hoeft te doen.

Jaaa, er is mij wel eens gevraagd om gezellig mee te komen jammen. Heb ik altijd beleefd geweigerd. Het idee klinkt romantisch, totdat ik me bedenk hoe dat moet zijn: 48 uur zonder slaap tussen zoemende computers, in zweet- en pizzaluchten. Sowieso moet je mij niet te lang omringen met mensen die artistiekerig lopen te doen met gekke hoeden en waterpistolen. En ik hou er niet zo van om dingen 'gewoon voor de lol' te maken.
Lekker gekke prototypes, absoluut ongeschikt voor welk doeleinde dan ook, dat is voor 96,2 % wat er uit zo'n weekendje buffelen voortkomt, leert mijn ervaring. Ongekaderde creativiteit, dus eigenlijk niets.
Maar laat ik niet verzaken mijn respect uit te spreken voor de mensen die wél een weekend opofferen aan zo'n Game Jam.

GRATIS BIER

Tijdens de afgelopen Global Game Jam werden in Nederland op vijf locaties door ruim vijfhonderd deelnemers in totaal 86 games gebouwd. Het thema was 'een hartslag'.
De beste Nederlandse jamgames werden onlangs in Amsterdam gepresenteerd tijdens een zwaar door Microsoft gesponsord evenement, waarna een uiteindelijke winnaar werd aangewezen.
Er was gratis bier. Maar ik ging natuurlijk voor de games, en om te zien welk jong talent onze explosief groeiende Nederlandse spelontwikkelaarsscene over een paar jaar vertegenwoordigt. Games en potentie vielen niet tegen. Het bier (Dommelsch) ook niet. Nog bedankt, Microsoft! Hopelijk kregen jullie een paar van die artistiekelingen zo beschonken dat ze games voor Windows 8 gaan maken, want dat platform kan wel wat ondersteuning gebruiken!

GAME & WARIO

De beste game die ik op de presentatie speelde, was het asymmetrische twee-speler-spel Dark Day LA. De ene speler moet daarin zijn vampier sneaky door een ruimte met tientallen andere poppetjes bewegen en af en toe iemand bijten. De tweede speler laat vanuit een helikopterperspectief een vizier over de poppetjes glijden en probeert te ontdekken wie 'de vampier' is, om deze met een welgemikt schot uit te schakelen.
Toen ik de makers vroeg wie van hen precies dit erg spannend werkende concept had bedacht, kwam er geen duidelijk antwoord. Terwijl ik stiekem het antwoord wel wist: Nintendo. Tenminste, in het aankomende spel Game & Wario zit een minigame die verdomd veel op Dark Day LA lijkt. Maar daar hadden de jammers natuurlijk nog nooooooit van gehoord.



VLAMBERIAANSE WENDING

De grote winnaar (met een nipte voorsprong op Dark Day LA, naar het schijnt) werd Sheriffs and Sombreros. Een twee-speler shootout tussen poppetjes met



schilden die kogels terugkaatsen. Als in een Vlamberiaanse wending, bezwijkt zo'n schild na drie gekaatste kogels. De game wordt daar spannend van. En cool. Ik had ook niet anders verwacht van de mannen achter de aanstaande indietopper Action Henk.
Op de vraag wat dit spel in godsnaam met het thema van de Game Jam - een hartslag - had te maken, werd



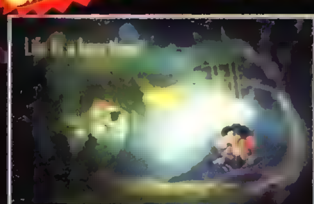
MOOI SCHERMPJE TOCH MEVROUWTJE? CONTRASTRATIO VAN 2000 : 1, RESPONSETIJD 8 MS, 100 HERTZ, HELDERHEID 500 CANDELA PER CM2 EN NATUURLIJK EEN HDMI 1.4 AANSLUITING. IK HEB 'M ZELF OOK

schamper lachend verkondigd dat 'het spel zo spannend is, dat je hart er sneller van gaat kloppen'. Je ziet dat die jongens qua marketingbabbel al heel dicht aanschurken tegen de praatjes die woordvoerders van Microsoft ons doorgaans verkopen, dus dat gaat de goede kant op.

STERVENDE VROUW

Artistiek hoogtepunt was het ultrakorte Life in a Heartbeat, waarin je de herinneringen van een stervende vrouw op de maat van een versnellende hartslag een beetje moet bewegen, tot het eeuwige niets zich aandient. Onverkoopbaar, maar erg mooi.
Toch blijf ik bij mijn mening dat Dark Day LA had moeten winnen. Of de makers ervan het concept nou wel of niet zelf hebben bedacht.
In het eerste geval zijn de makers van Dark Day LA net zo briljant als die van Game & Wario. In het andere geval zijn ze net zo slim als de makers van All-Stars Battle Royale. De Dark Day LA-makers hebben hoe dan ook een interessante, spelenswaardige, gepolijste game gemaakt die meteen na de Game Jam de Nintendo eShop in had gekund. Dat is tenminste iets! ✖

GRATIS! CHECK DE GAMES ZELF! BONUS!



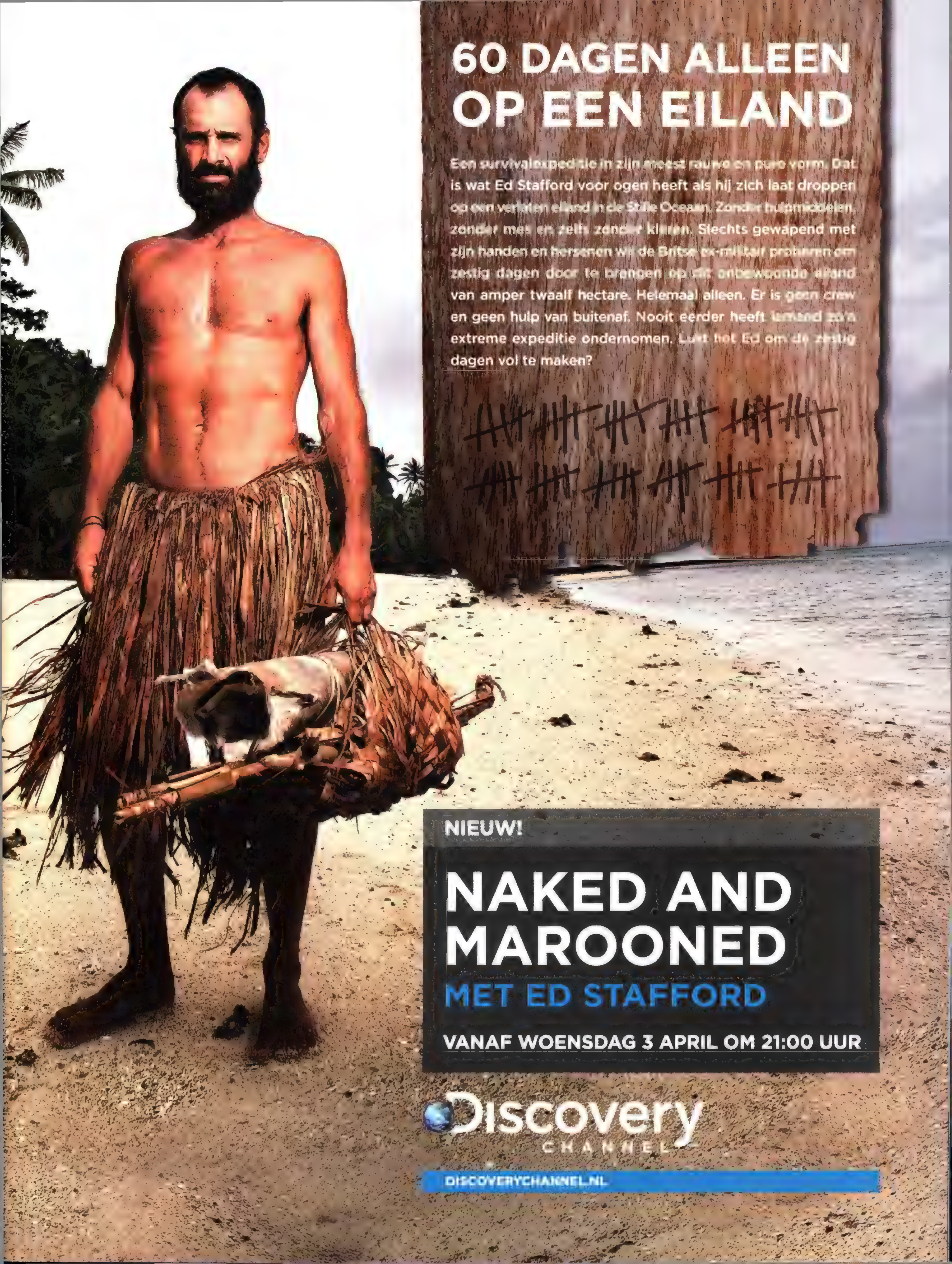
Life in a Heartbeat
www.softlion.nl/lifeinaheartbeat



Sheriffs and Sombreros
www.globalgamejam.org/2013/sheriffs-and-sombreros



Dark Day LA
www.darkdayla.com

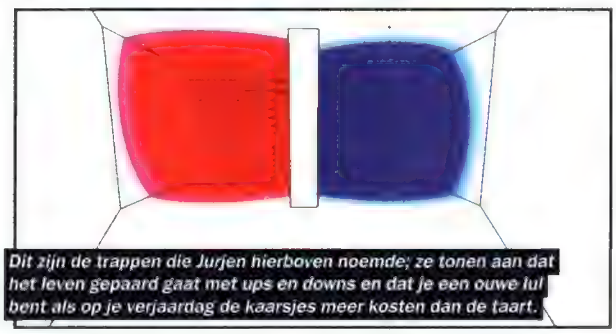

60 DAGEN ALLEEN
OP EEN EILAND
Een survivalexpeditie in zijn meest rauwe en pure vorm. Dat is wat Ed Stafford voor ogen heeft als hij zich laat droppen op een verlaten eiland in de Stille Oceaan. Zonder hulpmiddelen, zonder mes en zelfs zonder kleren. Slechts gewapend met zijn handen en hersenen wil de Britse ex-militair proberen om zestig dagen door te brengen op dit onbewoonde eiland van amper twaalf hectare. Helemaal alleen. Er is geen crew en geen hulp van buitenaf. Nooit eerder heeft iemand zo'n extreme expeditie ondernomen. Lukt het Ed om de zestig dagen vol te maken?
NIEUW!
NAKED AND MAROONED
MET ED STAFFORD
VANAF WOENSDAG 3 APRIL OM 21:00 UUR
Discovery
CHANNEL
DISCOVERYCHANNEL.NL



ANTICHAMBER

Het is voor Jurjen geen dagelijkse kost; een mindfuckend first-person-spel besturen met muis en toetsenbord. Maar ondanks alle frustratie noemt ie Antichamber toch een van de coolste games die hij in dit nog jonge jaar speelde. En zeker de origineelste.

Je loopt door een witte gang die eindigt bij een splitsing. Links een rode trap omlaag. Rechts een blauwe trap omhoog. Wat kies je?
Wat je ook kiest, je komt uit in een witte gang die eindigt bij een splitsing. Links een rode trap omlaag. Rechts een blauwe trap omhoog. Wat kies je? Enzovoort.
Na een paar keer zo'n vervelend rondje te hebben gelopen, kom je op het idee dat er ook nog wel eens een derde keuze zou kunnen zijn: omdraaien en teruglopen. En verdomd, nu leidt de gang opeens naar nieuwe neonkleuren, en een tekening van een Escape-knop. Als je op die tekening klikt, verschijnt de tekst: 'Some choices leave us running around a lot without really getting anywhere.' Welkom in Antichamber.



Dit zijn de trappen die Jurjen hierboven noemde; ze tonen aan dat het leven gepaard gaat met ups en downs en dat je een ouwe lul bent als op je verjaardag de kaarsjes meer kosten dan de taart.

Zelfvoldane flapdrol

Antichamber is een frustrerend kutspel, gemaakt door een zelfingenomen flapdrol. Tenminste, ik ken 'm niet persoonlijk, die Alexander Bruce uit Australië, maar als maker van dit frustrerende kutspel komt hij over als een zelfvoldane flapdrol. Met zijn geklooi met de regels der logica en tegeltjeswijsheden achteraf.
Maar toch. Toch ben ik spelenderwijs van Antichamber gaan houden. De maker ervan hoeft nog steeds niet bij mij op de koffie te komen, maar zijn spel is cool.
Er zit wel degelijk logica in de puzzels, al moet je sommige conventies over 'hoe de wereld werkt', of eigenlijk 'hoe videogames werken', achter je laten om die logica te ontdekken.
Soms verandert een kamer als je er op een andere manier naar kijkt. Soms moet je een bepaald plan doorzetten, ook al lijkt het niet te werken. En wat doe je als er op een plafond staat geschreven dat je niet omlaag mag kijken?



De kunstenaar protesteert hiermee tegen het feit dat je voor kleine honden evenveel hondenbelasting moet betalen als voor grote, tevens geeft hij op subtiele wijze aan dat hij graag een lesbische pygmee als nieuwe paus ziet.

Verbluffende situaties

Eigenlijk vond ik het spel op z'n best in de eerste helft, toen ik mij de nieuwe logica probeerde eigen te maken tijdens het navigeren door Escher-achtige omgevingen. De tweede helft draait grotendeels om het plaatsen en verwijderen van blokjes met een soort geweer. Dat werkt met een tamelijk consistente regelset, en heb je die eenmaal doorgrond, dan beginnen de verbluffende situaties naar ordinaire videogamepuzzels te neigen. Dat is jammer, omdat het veel leuker is om oplossingen buiten vaststaande kaders te zoeken, iets wat Antichamber me nu juist in de eerste uren door schade en schande heeft duidelijk gemaakt.
Antichamber lijdt een beetje aan een bekend probleem van videogames die helemaal anders dan traditionele videogames willen zijn: hoe langer ze duren, hoe meer ze op traditionele videogames gaan lijken. Zie ook Flower, The Path en Papo & Yo.

Escape-knop

Antichamber werpt je in één grote wereld die je spelenderwijs steeds iets beter leert kennen. Als je op de Escape-knop van je toetsenbord drukt, ga je direct naar de beginkamer, met op één muur een groeiende plattegrond. Die plattegrond is een godsgeschenk. Je kunt namelijk op een pictogram van elke bezochte puzzelkamer klikken om daar direct naartoe te warpen, wat helpt om niet gillend gestoord te worden van het backtracken door kamers die niet logisch met elkaar verbonden zijn.
Antichamber heeft trekjes van Metroid, Portal, Pipe Dream en Echochrome, maar is uiteindelijk toch wel iets unieks. Alleen, hoe hard het spel zich ook afzet tegen 'hoe gewone games werken', het weet na die geslaagde afzet geen werkelijk revolutionaire hoogtes te bereiken. Al snel valt alles weer terug op de basis van een alternatief puzzelspel. Of, zoals het spel zelf je voorhoudt: 'A path may not be right or wrong. It may just be different.'

"Een frustrerend kutspel, gemaakt door een zelfingenomen flapdrol."



De kunstenaar verbeeldt hiermee zijn weerzin tegen de perverse bonussen in de financiële wereld alsmede het gebruik van kattendarmen als bespanning voor tennisrackets.



SCORE 86

Ervaren, slimme gamers die hun hersenactiviteit wel eens door nieuwe lussen willen stuwen, zitten helemaal goed in Antichamber. Maar pas op: gegoochel met logica en belerende wijsheden kunnen ook op je zenuwen gaan werken.

JURJEN



De eerste keer uitspelen kostte mij zeven uur, maar slimmere mensen kunnen dat vast sneller.

7 UREN

3

BASICS

PUZZELSPEL
ALEXANDER BRUCE
1 SPELER
OUT NOW



SNIPER
GHOST WARRIOR 2

Omdat zelfs koning van de wansmaak Graddus na zijn preview, Sniper: Ghost Warrior 2 niet meer aan wilde raken, moest iemand anders eraan geloven. Omdat ook Tjeerd bekend staat om zijn voorkeur voor de vreemdste dingen, was de keuze snel gemaakt.



Mmmm... midden in de stad gecamoufleerd met een bladerdak. Als ze in de jungle sniperen, zijn ze zeker gecamoufleerd als een berg bakstenen...

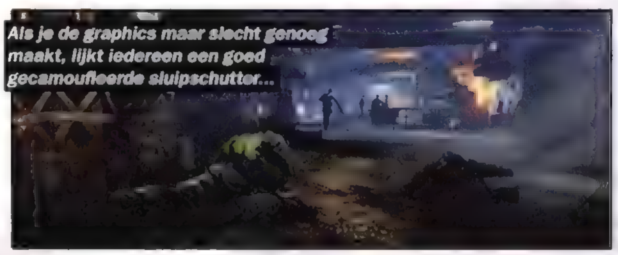
Om eerlijk te zijn was ik er niet van overtuigd dat Ghost Warrior 2 mijn ding zou zijn. Sterker, na drie uur spelen, voelde ik de bijna onbedwingbare neiging om mijn ogen uit te krabben met een roestige passer. Met dat lugubere vooruitzicht in mijn achterhoofd, besloot ik dat het verstandiger was mezelf dan maar te verwennen met een zakje ambachtelijke kokosmakronen.

Drol met paraplu

Als je de game opstart, word je voorgesteld aan Cole Anderson, een doorsnee waailap met een blotebillengezicht. Je begint in de Filipijnse jungle waar je een random dude zoekt die de wereld dreigt te verneuken met een massavernietigingswapen. Het maakt de indruk van een opgewarmde drol met een parapluutje.

Ik gaap wat na en zet het verhaal maar uit mijn hoofd; daar moet deze game het dus duidelijk niet van hebben.

Ik kruip samen met mijn makker en spotter Diaz door de jungle en kijk eens om me heen; de game ziet er goed uit, dat dan weer wel.



Als je de graphics maar slecht genoeg maakt, lijkt iedereen een goed gecamoufleerde sluipschutter...

Hansworsten

Het wordt al vrij snel duidelijk dat ik niet voor niets een uit de kluiten gewassen sluipschuttersgeweer meezeul door de jungle. Er staan een paar woest kijkende Hansworsten in de weg die ik één voor één úít de weg ruim.

Het schieten werkt zoals je zou verwachten van een snipergame; je kunt lekker inzoomen, maar je moet ook rekening houden met eventuele afwijkingen vanwege wind en afstand. Bij Casual en Normal helpt de game je daarbij, bij Hard moet je de weg naar het linkeroog van je tegenstander helemaal zelf berekenen.

Je ademhaling hoort er ook bij; als je je adem inhoudt, hou je je geweer stiller en gaat de tijd wat langzamer. Het scherpschieten werkt op deze manier prima en ik ben opgelucht dat de game in ieder geval dat gedeelte goed doet, al had het geluid van wapens en impact stukken beter gekund.

Blinde dwazen

Sluipen en snipen vind ik misschien wel de leukste manier

> **"Ik heb me prima vermaakt met het sluip- en schietwerk."**

om oorlogje te spelen, en wat dat betreft word ik op mijn wenken bediend: stiekem sluipen door de bosjes in de jungle, de straten van Sarajevo en de bergen van Tibet om vervolgens je tegenstanders te trakteren op een loden verrassing. Het gaat allemaal soepel, ik volg de aanwijzingen van mijn makker blindelings op en neem de tijd voor een welgemikt schot.

Maar dan word ik gesnapt! Ik mis letterlijk op een haar na een kale Rus, die mij samen met zijn zes vriendjes te grazen probeert te nemen. Het blijft bij proberen, want de vrienden van de Rus blijken een stel blinde gehandicapten.

Atoombom

In de klunzige klopjacht die volgt, loopt een van die blinde gasten mij omver, rent door, draait zich drie meter verder om en probeert mij wild neer te maaien. Daar ben ik echter op voorbereid; ik heb namelijk een pistool meegenomen met de kracht van een kleine atoombom. Ik schiet effe in z'n knie, en hij sterft! Ik draai me om en geef een dwaas die vastzit achter een hardnekkige plant een derde oogkas.

Als de rust is weergekeerd, kijk ik om me heen en neem een hap van m'n kokosmakroon. Dat heb ik wel verdiend. ✪

REVIEW — PC | PS3 | XBOX 360

KILLCAM

Als je windsnelheid en afstand precies hebt berekend en dat perfecte schot maakt, kun je er extra van genieten doordat de camera de kogel vanuit je loop tot in de klamme hersenmassa van je tegenstander volgt.

Jammer dat de schade van je kogels niet zichtbaar is op het lichaam (lees: in het hoofd) van de desbetreffende slechterik. Dat doet concurrent Sniper Elite met de X-Ray killcams veel beter. Gore is okay!



Wouter had zich in z'n jonge jaren nog per ongeluk als sluipschutter bij het leger aangemeld. Hij had de advertentie niet goed gelezen en dacht dat ze bij defensie op zoek waren naar slaapschutters.

SCORE 73

De A.I. is niet scherp en staat af en toe flink te schutteren, maar ik heb me toch prima vermaakt met het sluip- en schietwerk in Sniper: Ghost Warrior 2.

TJEERD



Je schiet in vijf uur zo door de singleplayer heen, daarna kun je duelleren met je vrienden in online multiplayer.

5+ UREN

18

BASICS
SHOOTER
CITY INTERACTIVE / NAMCO BANDAI
1 SPELER
OUT NOW



PERSONA 4 GOLDEN

GOLD AWARD

Terwijl Wouter IRL ontzettend volwassen dingen ondergaat, zoals huizen kopen en incontinentie, vlucht hij met behulp van z'n Vita in de huid van een Japanse middelbare scholier. Want teenage angst overwinnen in Persona 4 Golden is een stuk leuker dan hypotheken uitrekenen!

PS VITA | REVIEW

♪ Tell me why you diddy, every dream falling apahart. Tell me why you diddy, I done proooomise. ♫

De deuntjes in Persona 4 Golden blijven in je hoofd hangen als hete lasagne aan je verhemelte. Maar dat is lang niet het enige aan deze JRPG dat memorabel is, want als zelfs ik, Wouter 'Valt Chronisch in Slaap bij Lost Odyssey, Eternal Sonata en Final Fantasy X' Brugge, gefascineerd blijf tot het bittere, emotionele einde, dan heb je iets geniaals gecreëerd.

Ja, deze remake van het al briljante Shin Megami Tensei: Persona 4, dat hier in 2009 op de PS2 gereleased werd, is op dit moment Reden Nummero Uno van de Vita's hele BESTAAN.

> **"Beter dan dit wordt een JRPG simpelweg niet."**

Teenage dream

Zoals bij vele JRPG's, moet je ook bij Persona 4 eerst door een laag verveling zo dik als het nekvel van een Apatosaurus heen bijten. Na zo'n twee uur aan uitleg, verhaal en herhaling, begint de game eindelijk een beetje los te komen. Dan duurt het vervolgens nog een uur of drie voordat echt alle opties voor je open liggen, en hoewel dat een flinke aanslag is op het geduld van het westerse brein, is het uiteindelijk maar een klein percentage van deze tientallen uren aan heerlijkheid. Een bijna perfecte mix van begerige spelelementen, waarvan de prima turn-based battles, die je uitvecht met behulp van je Persona's (manifestaties van de psychen van de hoofdrolspelers, die dienen als summons) misschien niet eens het leukste gedeelte is.

De grootste aantrekkingskracht zit 'm namelijk in het leiden van een Japans tienerleven, compleet met het onderhouden van vriendschappen, naar school gaan, geld verdienen en buitenschoolse activiteiten. En terwijl je elke dag moeilijke beslissingen neemt over hoe - en met wie - je je tijd gaat indelen, moeten er ook nog levens gered worden!

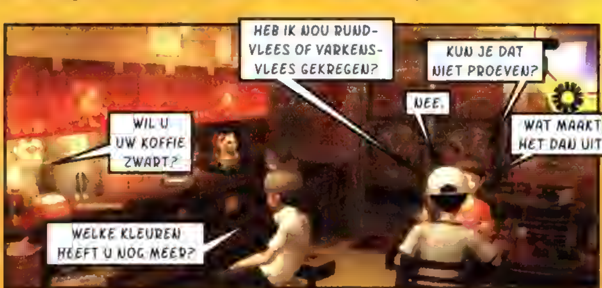


Ik vond het vroeger altijd leuk om naar school te gaan, en ook leuk om weer thuis te komen. De tijd daar tussenin vond ik kut.

Bizarroland

Levens redden, daar draait het in eerste instantie om in Persona 4. Geen cliché verhaal over de chosen one die de beslissende factor is in een strijd tussen goed en kwaad, maar iets veel kleinschaligers. Een fascinerend mysterie, gewikkeld in een boeiend drama, gemarineerd in een laag Japanse freakiness en humor waaraan je, net zo goed als aan de kneitersterke gameplay, ongenadig verslaafd zult raken. Want hoewel de FUCKING goede voice acting de boel prima trekbaar maakt voor een über-Europeaan als ik, speelt het zich nog steeds af in dat bizarre, eeuwig betoverende Japan. Dat rare land waar je vrienden maakt door goede cijfers te halen. Wat de fuck's met dat!?







VERSCHILLEN MET HET ORIGINEEL

- Wide screen en HD
- Nieuwe voice-actors voor Teddie en Chie
- Nieuwe social links
- Tuinieren naast je huis
- Nieuwe bijbaantjes
- Nieuwe boeken
- De Shiroku Store wordt 's nachts de Shiroku Pub waar je juwelen kunt inleveren voor fancy items
- Verbeteringen in het quest-systeem en in de tips die je krijgt
- Makkelijker fusion-systeem
- Internetfunctionaliteiten waarmee je kunt zien wat andere spelers doen in de game
- Nieuwe anime cutscenes, animaties en artwork
- Toevoeging speciale kostuums voor je personages
- Getweakt battlesysteem

En nog veel, veel meer!!!!!! Check http://www.giantbomb.com/persona-4-golden/3030-36273/

SCORE 93

Beter dan dit wordt een JRPG/LifeSim simpelweg niet. Van de extreem charmante presentatie tot aan de onweerstaanbare verleiding in elk gedegen spelelement; sinds Shenmue 2 heb ik me niet zo verloren in een Japanse spelwereld. Die driehonderd euries voor de Vita zijn bij deze niet voor niets geweest!

WOUTER



Omdat het zo'n vijf uur duurt voordat Persona 4's motor warm gelopen is, is het maar goed dat je daarna nog heeeel lang kunt doorkarren.

85 UREN

16

BASICS

JAPANSE ROLE PLAYING GAME
ATLUS CO.
1 SPELER
OUT NOW



MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

We kregen het idee om Samuel de nieuwste Monster Hunter te laten reviewen toen we hem vorige maand achter een bouvier zagen aanrennen. Het beest was twee keer zo groot als Sam, dus lef heeft dat kereltje in ieder geval genoeg...

Ah, Monster Hunter. Op papier werkt het zo goed, hè? 'Ren rond in een prachtige, magische wereld, gekleed in een fel gekleurd harnas terwijl je een zwaard draagt ter grootte van een basketballer, op zoek naar gigantische monsters die dood moeten. Veel plezier.' Het concept is zo simpel en perfect dat de titel precies samenvat waar de game over gaat.
Er zijn games met vergelijkbare gameplay, maar Monster Hunter is heerlijk onpretentieus: 'als het ademt, moet het dood.' Natuurlijk zitten er ook een heleboel RPG-elementen in en kun je continu van harnas wisselen alsof je meedoet aan een modeshow van Lady Gaga (daarom speelt half Japan dit), maar los daarvan is het eigenlijk gewoon een heel simplistisch spelletje. En dat is prima.

weetje • weetje
De game bevat twaalf verschillende wapentypen en elk type speelt compleet anders. De kracht van de Hammer is tof, al was het ook leuk om de game even als third-person shooter te spelen dankzij de Heavy Bowgun.

"Die kolossale kutbeesten zijn bijna niet dood te krijgen."

Mammoet

Nou ja, het is prima totdat je erachter komt dat die kolossale kutbeesten bijna niet dood te krijgen zijn. Als je een monster vindt, dan ren je op 'm af en begin je op 'm in te hakken met het handjevol aanvallen dat je hebt.
Op de momenten dat het beest chagrijnig wordt en jou begint terug te pakken, ontwijk of block je enkele van zijn aanvallen en incasseer je de rest. Dit gaat zo door tot jij doodgaat of hij na een tijdje vlucht naar een ander gebied.
Na een paar keer deze gewelddadige dans te hebben uitgevoerd, heb je het aanvalspatroon van het mormel in kwestie eindelijk door en hoef je je over doodgaan geen grote zorgen meer te maken. Het enige waar je dan op wacht, is dat die kruising tussen een mammoet en een hagedis eens een keertje het loodje legt. En wanneer dat dan ein-de-lijk is gebeurd, ben je meestal meer dan een half uur verder.



weetje • weetje
Blijkbaar vond Capcom de game nog niet uitgebreid genoeg, want er komen wekelijks gratis nieuwe DLC-quests uit.

Ontelbaar

Er is een reden waarom de gevechten zo lang duren: dan lijkt de confrontatie epischer en wordt de daadwerkelijke overwinning vele malen bevredigender. Maar de gameplay is (ondanks de vele toffe wapensoorten waar je uit kunt kiezen) net te oppervlakkig om de lengte van de gevechten bestaansrecht te geven.
Begrijp me niet verkeerd: dit is een prachtige, indrukwekkende, sfeervolle game. Er zijn ontelbare monsters te bevechten, er zijn honderden missies te voltooien en je kunt online gamers vinden om samen mee te vechten (scheelt een hoop doodmaaktijd). En wie zich hierin vastbijt kan makkelijk meer dan, oef, tweehonderd uur (geen grap) aan het jagen gaan voordat de game eindelijk niets nieuws meer te bieden heeft. Maar ja, dit spel wordt eigenlijk pas écht leuk nadat je er minstens een dikke dertig uur in hebt geïnvesteerd, en, sorry Capcom, dat heb ik er echt niet voor over. Dan ga ik liever naar buiten om op vrouwen te jagen. Ook een monsterlijke taak tegenwoordig.


De groen geschubde speerpuntbaard voelt zich het best op z'n gemak in omgevingen waar het gras twee kontjes hoog is.

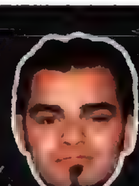


weetje • weetje
De 3DS- en Wii U-versies zijn crosscompatible met elkaar. Je kunt dus spelen op de één en dan verder gaan op de ander met een gedeelde save-file!

SCORE 73

Monster Hunter 3 Ultimate is een unieke ervaring in een prachtige wereld vol met gigantische monsters. Dat maakt het extra zonde dat de game continu zo'n gigantische tijdsinvestering van je verwacht.

SAMUEL



Meer uren dan dat ik dit jaar aan één game kan en wil besteden.

200+ UREN

18

BASICS
RPG-ADVENTURE
CAPCOM / NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

REVIEW | 3DS | Wii U



KALYPSO LINE-UP

The Dark Eye: Demonicon en DARK zijn games van de Duitse ontwikkelaar Kalypso en de namen doen vermoeden dat we hier met rasechte B-titels te maken hebben. Graddus vertelt jullie of dat vermoeden juist is, en tevens wordt definitief duidelijk of hij in een tweede leven als Duitser moet reïncarneren.



THE DARK EYE: DEMONICON



'Een epische role-playing game met wrede combat en tjokvol morele keuzes'; uit de mond van de makers klinkt Demonicon in ieder geval ambitieus! Maar eenmaal achter de knoppen, vechten low-res textures, pop-up, spastische animaties, rampzalige voice-acting en lineaire gameplay om voorrang. Is er per abuis een PSone aangesloten? Werkelijk alle RPG-clichés komen uit de kast. Ik vermoed dat de makers Skyrim, Mass Effect en Gothic in een blender hebben gegooid, de sappen eruit hebben laten lopen en de uitgedroogde droesem bij elkaar hebben geschraapt. Dieptepunten zijn een kannibaal die rondloopt alsof hij naaldhakken aan heeft en een gedrogeerde dwerg met een snor van klei.
Nadat de zoveelste leprawolf 'Wraaaaah' in mijn oor heeft geschreeuwd, leg ik de controller neer. Tegen zoveel wansmaak ben zelfs ík niet bestand...

THIRD-PERSON RPG
XBOX 360 / PS3 / PC - JUNI 2013





DARK



Op naar DARK. Ook deze titel belooft op papier heel wat: een old skool stealthgame, waarin je als een vampier met mindfuck-abilities tekeer gaat.
En het moet gezegd, DARK is best leuk. Sure, het cell-shaded stijltje oogt als een afgekeurde Marvel-comic, maar fock het. Ik geniet van het in de maling nemen van vijanden en vervolgens hun halsslagader leegzuigen. Daarnaast zijn de aanvallen gevarieerd, en houdt het sfeertje lekker het midden tussen campy en stoer. Weet je wat het is met titels als DARK? Ze zullen nooit zelfs maar in de top 100 games van het jaar belanden. Echter, de excentrieke ideeën achter dit soort spellen maakt dat ze gewoon bestaansrecht hebben.
B-games zijn een uitstervend ras, maar willen we echt dat er alleen nog maar perfect afgewerkte, triple-A gelikte maar uiteindelijk ook creatief zielloze miljoenenproducties verschijnen? Nee toch? Al was het maar omdat er zonder wansmaak ook geen goede smaak bestaat.

THIRD-PERSON STEALTHGAME
XBOX 360 / PC - HERFST 2013

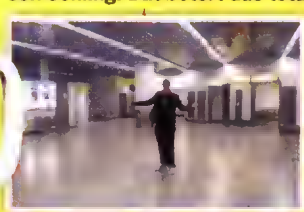
GRADDUS LANGS DE DUITSE MEETLAT DEEL 2

Gründligkeit - Duitse degelijkheid is een begrip. Dat ik toch last had van hoogtevrees op de 300 meter hoge TV-toren, daar konden die gekke Germanen dus niks aan doen.





Kuddegedrag - Het Duitse volk volgt massaal de leider. Persoonlijk ben ik echter een eenling. Dat botert dus totaal niet.

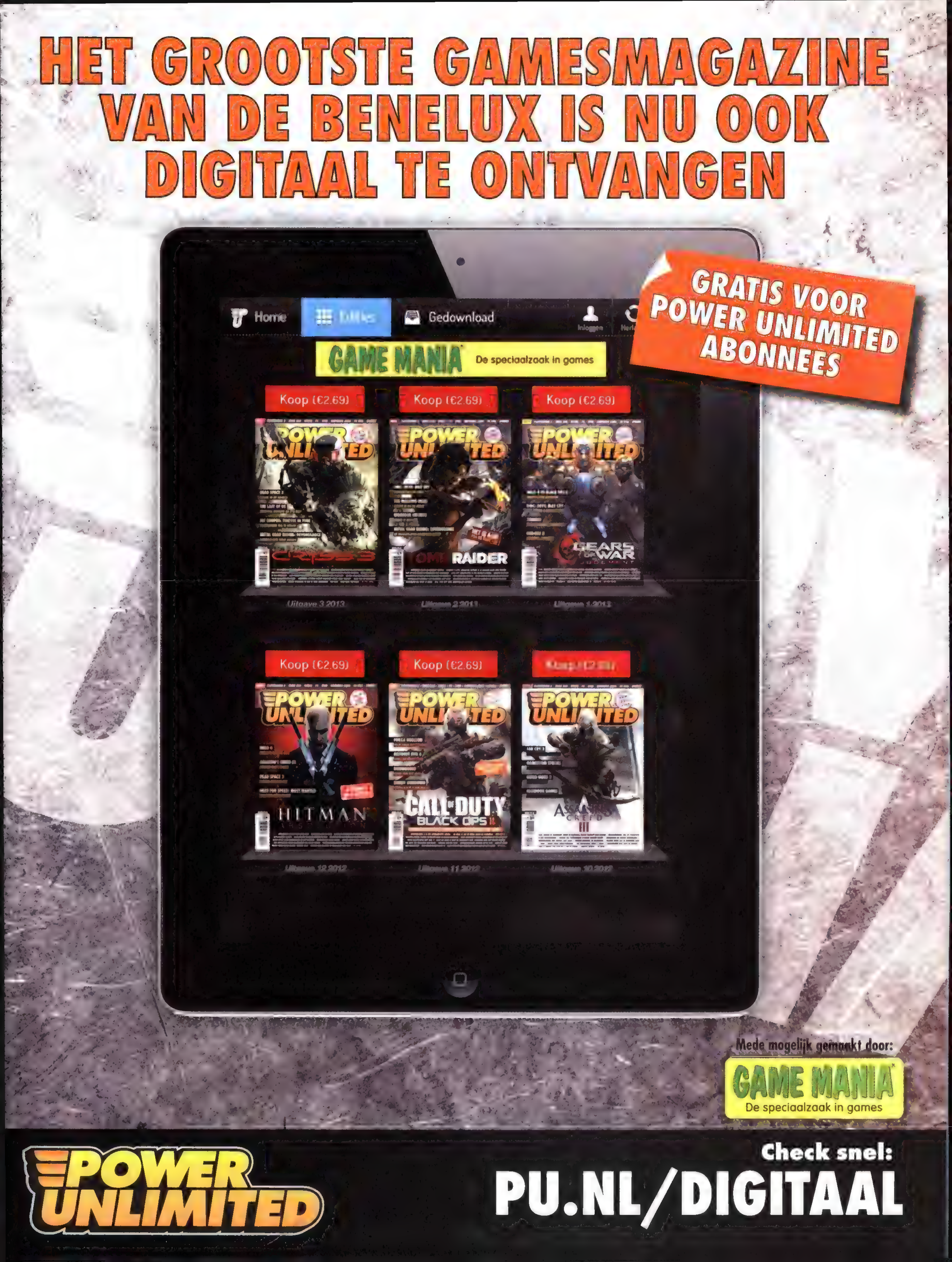






Eindoordeel: Graddus is zeker Germaanser dan de gemiddelde Nederlander, maar mist de authentiek Teutoonse trekjes van een Van Gaal.
Totaalscore in combinatie met de resultaten op pagina 7:





HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX IS NU OOK DIGITAAL TE ONTVANGEN
GRATIS VOOR POWER UNLIMITED ABONNEES
Home
Edities
Gedownload
GAME MANIA De speciaalzaak in games
Koop (€2.69)
Koop (€2.69)
Koop (€2.69)
Koop (€2.69)
Koop (€2.69)
Mede mogelijk gemaakt door:
GAME MANIA De speciaalzaak in games
POWER UNLIMITED
Check snel:
PU.NL/DIGITAAL



Po+ PRE-ORDER
INRUILACTIE
PRE-ORDER NOW !
GRATIS DUBBELZIJDIGE GTA V POSTER
grand theft auto FIVE V
18
17-09-2013
€ 20
BIJ INLEVERING VAN 3 GAMES*
Actie loopt van 25 maart t/m 7 april
grand theft auto FIVE V
* Volledige voorwaarden in de store.
Check de minimale USED verkoopwaarde en andere inruilvoorwaarden op www.gamemania.nl/GTAV of www.gamemania.be/GTAV
gamemania.eu
GAME MANIA®
De speciaalzaak in games

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Hoe komt de maker van Antichamber op Jurjen over?

A) Als een zelfvoldane flapdrol
B) Als een potloodventer die z'n jas niet open krijgt
C) Als een dakloze zwerver met straatvrees

2

Welke vraag van Wouter snapt niemand?

A) Waarom is toiletpapier niet eetbaar na gebruik?
B) Is dit de dageraad van een nieuw tijdperk voor fictie?
C) Was ik liever een blinde vink, een dove kwartel of een manke Nelis?

3

Waarom lijkt Samuel de nieuwe Skate te worden?

A) Hij gaat steeds beter schrijven maar levert niets in
B) Hij begint te groeien!
C) Hij kwam voor de tweede keer niet opdagen bij een pers-event

4

Wat gebeurde er met Wouter in The Incredible Hulk Rollercoaster?

A) Snot schoot uit z'n oren en oogvocht uit z'n neus
B) Kots kwam uit z'n reet en stront uit z'n smoel
C) Bloed kwam uit z'n penis en zaad uit z'n navel

5

Wat voor pijlen kan Lara met haar boog afschieten?

A) Lawinepijlen
B) Brandende pijlen
C) Piles of shit

6

Hoe merk je dat Wouter volwassen aan het worden is?

A) Hij koopt huizen en is incontinent
B) Hij trekt z'n broek steeds hoger op
C) Hij is verliefd op Linda de Mol

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Vermeld ook je gewenste systeem!

Alle antwoorden goed?



Dan maak je kans op

Een Tomb Raider-pakket met:

*** De game in Limited Edition-uitvoering**
*** Een Lara-hoesje voor je iPhone**
*** Een Tomb Raider T-shirt**

Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere review gedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.

1 BIOSHOCK: ULTIMATE RAPTURE EDITION

PS3

Elders in dit blad kun je de review lezen van BioShock Infinite, absoluut een van de smaakmakers van 2013. Ben je nog BioShock-maagd en heb je een PS3, dan mag je volgens Jan deze Ultimate Rapture Edition niet missen.

Je hóeft BioShock 1 en 2 niet gespeeld te hebben om straks van Infinite te kunnen genieten, maar het helpt wel. Veel elementen uit deel 1 en 2 zie je namelijk terug in Infinite, al kent die laatste een compleet eigen sfeer, verhaal, setting en natuurlijk ook nieuwe elementen.

Toch, voor ruim twee tientjes ben je in één keer bij en krijg je bovendien een hoop extra content naast de twee fantastische, vervreemdende, spannende, politiek gelaagde games die tot nadenken stemmen.

In basis zijn BS 1 & 2 shooters, maar door de krachten en vaardigheden die je kunt uitbouwen, kent de game ook een flinke dot RPG. Neem daarbij de grimmige toon, de freaky Splicers en de vergane glorie van onderwaterwereld Rapture, en je krijgt twee games voor je kiezen die je nog lang zullen heugen.

Een mooiere opmaat voor BioShock Infinite is eigenlijk niet denkbaar...



JAN — SCORE 80

Twee meesterwerkjes waar de sfeer van afdruipt als sijpelend water langs de roestige muren van Rapture. Heb je deze twee games ooit gemist, dan heb je nu geen enkel excuus meer. Nu. In. Huis. Halen!

REAL HEROES FIREFIGHTER 3D 2

3DS



Anders dan de meeste gamers waarschijnlijk denken, is een held niet iemand die honderden mensen overhoop schiet of met scherpe voorwerpen bewerkt. Een echte held is volgens Jurjen juist iemand die levens redt. Zoals een brandweerman.

De gamer als brandweerman. Dat het helemaal nog niet zo'n gek idee is, bewijst Real Heroes Firefighter 3D. Er zijn transformerende omgevingen (brandende gebouwen) vol hindernissen (ingestorte muren), puzzels (verschuifbare kisten) en monsters (vlammen) die je in een eerstepersoons-perspectief schietend (met je brandweerslang) en hakkend (met je brandweerbijl) moet bestrijden om de prinses (allerlei burgers) te redden. Helaas is de uitwerking van dit alles wat minder sterk.

Zo klinken de stemacteurs alsof ze een depressie nabij zijn, doen de textures vooral denken aan de eerste Doom en lijkt de hand die de spuit vasthoudt op drie plekken gebroken, terwijl de spray uit een willekeurige bus deodorant imposanter is dan de 'waterstraal' die je op de oranje dwarrels (vlammen, blijkbaar) moet richten. Er zal ooit heus wel eens een cool spel verschijnen over het heldhaftige bestaan van een brandweerman, maar dit is 'm niet.

JURJEN — SCORE 25

Mocht je dit spel toevallig een keer brandend langs de kant van de weg zien liggen: niet blussen! Het is te hopen dat echte brandweermannen nooit ontdekken dat er zo'n crappy spel over hun eervolle beroep is gemaakt.

PS3 | XBOX 360 | Wii U

FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE 2 (3)



Manga! Of was het nou anime? Ooit vond Jurjen die Japanse shit helemaal te gek. Tegenwoordig consumeert hij zijn manga eigenlijk alleen nog maar via videogames als Fist of the North Star: Ken's Rage 2 - en moet hij moeite doen daar niet bij in slaap te vallen.

De jaren tachtig, dat waren nog eens tijden. Vrijdagavond met vrienden een paar van die VHS-films huren en dan met open mond kijken als een spartelend meisje wordt verkracht door een demonisch tentakelwezen (Legend of the Overfiend) of lachen om vuisten die lichamen laten exploderen (Fist of the North Star). Het was heel anders dan Bambi, en Japan was het coolste land ter wereld. Maar goed, dat was lang geleden.
Tegenwoordig zijn we niet meer zo snel onder de indruk van expliciet geweld. Ken vermorzelt en verscheurt zijn vijanden namelijk niet veel bruter dan we van Kratos gewend zijn. Het geweld van Ken is wel wat... vreemder. Ook missende stoten bezorgen nabije vijanden uitpuilende en ontploffende lichaamsdelen. Dat is in het begin wel grappig, maar het trucje wordt snel oud. En dan, gaaaap, blijft er weinig over.

Het schenkt aanvankelijk nog wel enige voldoening om met die machtige ledematen van Ken door grote groepen afwachtende vijanden te combo-en, maar na een half uur begin je toch naar wat meer diepgang te verlangen. Die is er niet.

SCORE 41 — JURJEN

Wii U

(4) NBA 2K13

Een game die volgens Jan vorig jaar veel te weinig aandacht heeft gekregen, is NBA 2K13. En omdat niet zo heel lang geleden ook de Wii U-versie uitkwam, zet hij deze basketbalgame graag nog eens in het zonnetje.

NBA 2K13 is een fantastische sportgame. Enorm uitgebreid, tonnen modi en opties, een heerlijke besturing (die wel wat oefening vraagt) en tot in de puntjes verzorgd waar het gaat om sfeer.
Jammer alleen dat juist de exclusieve Wii U-features in deze versie weinig tot de verbeelding spreken. Zo kun je via de GamePad sneller coachen. Tik rechtsboven in het scherm en je krijgt een aantal opties... maar diezelfde opties kon je al benaderen via je D-pad.
Leuker is dan nog de 'Gatorade Biometric Scan' waarmee je kunt checken of je spelers heet genoeg zijn (roodgloeiend is goed, niet oplichtend is fout). 'Hete' spelers zijn namelijk in topvorm.
Tja, je begrijpt dus wel dat je voor deze twee extra features de Wii U-versie niet in huis hoeft te halen, maar wanneer je als Wii U-bezitter de game nog niet in je collectie hebt staan, zou ik 'm scoren.

HOOGSTE SCORE



SCORE 86







Wanneer je als trotse bezitter van Nintendo's nieuwste console op zoek bent naar een uitgebreide, heerlijk besturende en sfeervolle sportgame dan heb je 'm met NBA 2K13 gevonden. En geef maar toe, je had 'm helemaal over het hoofd gezien, nietwaar?

— JAN

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

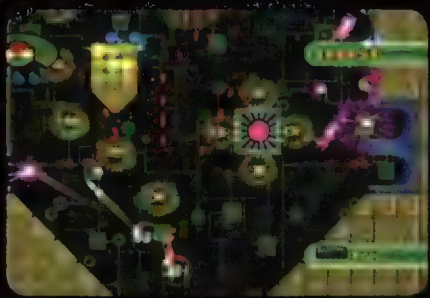
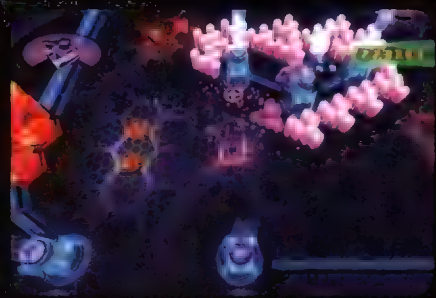
Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

BENTLEY'S HACKPACK

SCORE ★★☆☆☆

€ 1,99

① SPELER

In de Sly Cooper-games kan je altijd op schildpad Bentley en zijn technische snufjes rekenen. Je bent in die spellen regelmatig computers aan het hacken door middel van minigames, en Bentley's Hackpack is een verzameling van dit soort tussendoortjes.

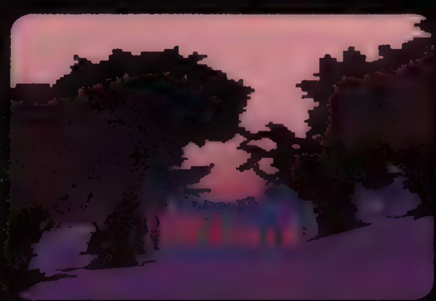
In de Sly-games zijn de Bentley minigames een welkome afwisseling, maar een compleet spel met alleen maar van die minigames is toch effe iets te veel van het goede. De spelletjes met Bentley zijn simpelweg niet boeiend genoeg om langer dan een paar uurtjes te checken.

Voor twee euro kun je de game zowel op je PS3 als op je Vita spelen, dat dan weer wel!

PS3 / PS VITA

PROTEUS

SCORE ★★★☆☆

€ 10,-

① SPELER

Het interactieve kunstwerk Proteus laat je in eerstepersoons-perspectief dwalen over een blokkerig eiland. Onderweg kun je je vergapen aan blokkerige bomen, kikkers, torens en kippen. De geluiden van die dingen vallen samen tot hypnotiserende muziek.

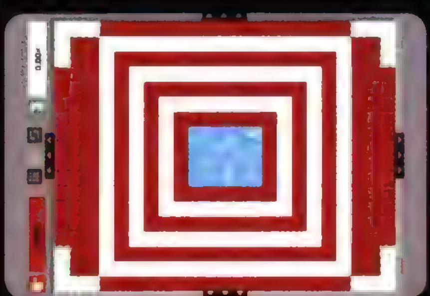
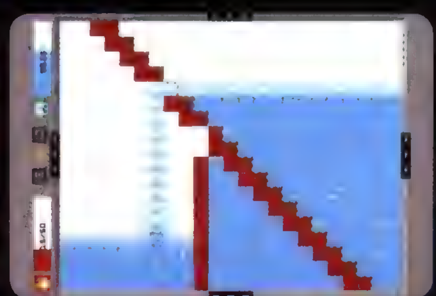
Af en toe verandert er wat. Zo beleef je de wonderen van de vier seizoenen. Wanneer je na een uurtje uit je trance ontwaakt, blijf je tot tranen geroerd nog even zitten. Tenminste, als je het gevoelige kunstenaarstype bent.

Ben je dat niet, dan voel je misschien ook wel tranen branden, maar dan vanwege het feit dat je een tientje aan die saaie shit hebt uitgegeven.

PC / MAC

BRIQUID

SCORE ★★★★☆

€ 2,69

① SPELER

Where's my water, maar dan hoekiger uitgevoerd, en zonder krokodil. Die gedachte zit zomaar in je hoofd als je met Briquid begint. Maar wanneer na een uurtje de puzzels wat complexer worden en je naast het slopen van muurtjes ook hebt geleerd hoe je ze kunt bouwen, en zelfs de zwaartekracht kunt omkiepen, ben je die krokodil allang weer vergeten.

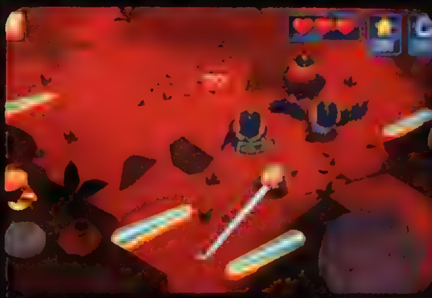
Met z'n Spartaanse aankleding en plagerige, soms zelfs gemene levels, is Briquid een aanrader voor de iets serieuzere puzzelfan.

Het zijn van die puzzels die je 's avonds in bed nog veel langer dan gepland blijft spelen - en daarbij horen we liever retroblieppjes dan krokodillengekreun.

IPAD / ANDROID-TABLETS

MOMONGA PINBALL ADVENTURES

SCORE




€ 1,79

① SPELER

Sinds Kirby's Pinball Land en Mario Pinball Land weten we dat avontuurlijk flipperen met sublevels en eindbazen erg lekker werkt op handhelds. Maar waarschijnlijk is het helemaal nieuw voor argeloze iOS-bezitters die gewoon een geinig nieuw tijdverdrijf zoeken.
Nou, argeloze iOS-bezitter, het zal je verbazen welk een spelgenot je met Momonga Pinball Adventures op je telefoon zet! Kijk die kleuren! Hoor die muziek! En zie 'm vliegen, die eekhoorn!
Dat de game qua levelontwerpen, finesse en hoeveelheid content toch wel wat onderdoet voor genoemde voorbeelden van Nintendo, daar mogen iOS-bezitters voor die luizige € 1,79 niet over klagen.

iOS

MEGA MAN 2

SCORE




€ 4,99

① SPELER

In tegenstelling tot NES-actiehelden als Link en Samus heeft Mega Man nooit een 3D-game gekregen waarin hij écht tot zijn recht kwam. Gelukkig staat de sympathieke robot in zijn oude 2D-games tot de dag van vandaag zijn mannetje.
Probeer op je 3DS zijn doorbraakspel Mega Man 2 maar eens, en geniet van de lekker pittige, exacte timing vereisende platformactie en gevechten met steeds weer verrassende vijanden. Het 3D-effect voegt niets toe, maar dat soort moderne fratsen heeft ons onverwoestbare robotje natuurlijk ook helemaal niet nodig om te shinen.
Wel jammer is die hoge prijs: kom op zeg, het spel is al een kwart eeuw oud!

3DS

SKULLS OF THE SHOGUN

SCORE




€ NNB

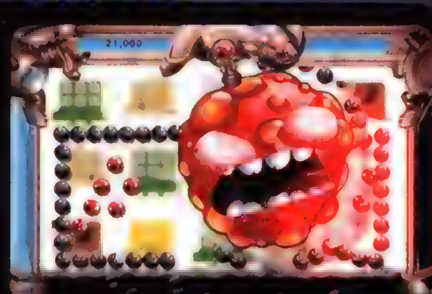
①-② SPELERS

Neem een mespuntje Total War: Shogun 2, roer daar flink wat Fire Emblem en Advance Wars doorheen, afmaken met een cartoony sausje en je hebt de grappige strategiegame Skulls of the Shogun.
Als Japanse generaal moet je zelfs in het hiernamaals de strijd voortzetten. Met behulp van je troepen (infanterie, ruiters, boogschutters) en natuurlijk de generaal zelf knok je tegen andere ondode generaals en hun minilegers.
Naast een erg grappige singleplayer campagne van vijf uur is deze game nog leuker in multiplayer, waarbij Windows telefoonbezitters, Windows 8 gebruikers en Xbox 360 gamers allemaal tegen elkaar kunnen spelen. Asynchrone multiplayer for the win!

XBOX 360 / WINDOWS PHONE / PC

GERMINATOR

SCORE

€ 9,99

①-② SPELERS

Germinator kun je in hetzelfde hokje plaatsen als Zuma en Puzzle Bobble. In dit geval schiet je verschillende kleuren bacteriën naar de overeenkomende kleur, en in plaats van dat je drie op een rij moet maken, voer je de bacteriën tot ze zo groot zijn dat ze ontploffen. Inderdaad, exact hetzelfde idee, maar in een iets ander jasje.
Dit soort games zijn best vermakelijk, maar als je al een soortgenoot in je bezit hebt, lijkt ons de aanschaf overbodig.
De Cross-Buy ondersteuning en vooral de multiplayer maakt gelukkig een hoop goed; elkaar focken blijft leuk!

PSN / PS VITA

PU 233 LIGT OP 19 APRIL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- IS JAN EEN STEELDERD, EEN JATTERD, EEN ECHTE GAPPERD. VOOR DE VIERDE KEER ALWEER, DUS DITMAAL IS HET DE ELEKTRISCHE STOEL VOOR 'M.
- OVER STELEN GESPROKEN; HET HELE WAGENPARK VAN POWER UNLIMITED IS VERDWENEN. WIJ VERDENKEN DE RIJBEWIJSLOZE WOUTER...
- VERTREKT WARD NAAR BETERE, ONLINE WERELDEN OM DAAR BEJAARDE ROLLEN PERKAMENT TE LEZEN. DAT KLINKT VEUL MINDER BOEIEND DAN HET IS!
- WAT IS ER EIGENLIJK GEBEURD MET ALLE SLACHTOFFERS VAN DE DOOD VAN THQ? GRADDUS GING OP ZOEK NAAR DE GROOTSTE TITELS DIE DE TETRAHYDROQANNABINOL ACHTERLIET.
- DAARO: TWEE ZIELEN, ÉÉN GEDACHTE...
- ONDERZOEKEN WE EEN GEWELDDADIG UNIVERSUM WAARIN GODEN GEWOON DOODLEUK ONDER DE MENSEN LEVEN!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



DEAL VAN DE MAAND

Maarten kocht vorige maand op internet een spijkerbroek. Hij trok 'm aan, scheurde alle labels eraf en kwam er een paar dagen later achter dat ie toch een behoorlijk stukkie te ruim zat. Tja, en wat doe je dan met een broek van 169 euro? Die probeer je te verkopen. Op Marktplaats liep het niet storm, maar toen Maarten de broek meenam naar de redactie, bleek ie Tjeerd als gegoten te zitten. Maarten vroeg een vriendenprijsje en zo had Tjeerd de Deal van de Maand. Ed hoopt nu dat Maarten de volgende keer een veel te krappe broek koopt, heeft hij ook een keer een mazzeltje. Al zal onze eindbaas 'm dan alleen op de redactie kunnen dragen, want thuis heeft z'n vrouw de broek aan.

LOSERS VAN DE MAAND

DE HELE REDACTIE

We zijn geen vroege vogels op de redactie. We gamen namelijk het liefst tot in de kleine uurtjes door. Sinds de start van PULIVE is er echter een bruut einde aan deze idylle gekomen. Opeens moet iedereen om 09.00 uur op de redactie verschijnen. En weet je wel hoe vroeg dat is... 09.00 uur!!!





DUBBELGANGER VAN DE MAAND

MAARTEN

Van bijna iedere redacteur hebben we inmiddels wel dubbelgangers van jullie opgestuurd gekregen, maar toen Maarten met z'n nieuwe haircut de redactie op kwam lopen, wisten we met z'n allen al meteen dat ie op 'iemand' leek. 'Die gozer van Het Glazen Huis', riep Tjeerd. 'Die gast van Het Jeugdjournaal', schreeuwde Ward. 'Hij lijkt precies op iemand van de radio', bazelde Wouter... Na een snelle Google-sessie wisten we het: Maarten is de dubbelganger van Winfried Baijens, of andersom natuurlijk.



POSEUR VAN DE MAAND

De echte poseur van de maand schuwt natuurlijk het gebruik van attributen niet. Sterker, in combinatie met een vastberaden, intelligente blik zal het de foto alleen maar versterken. Nou ja, je kan niet alles hebben ...



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

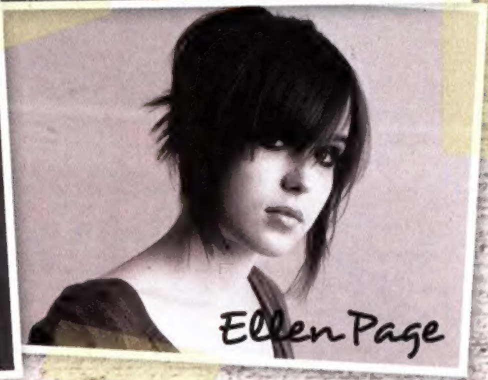
CHICK(S) VAN DE MAAND

Het is een ongeschreven wet dat Lara Croft altijd de Chick van de Maand is als we een Tomb Raider-game in de PU reviewen. Toch gaat Lara steeds meer lijken op 'the girl next door'. Terwijl ze vroeger zelfs door Ed zonder bril kon worden herkend, begint 'Miss Tomb Raider' qua uiterlijk een beetje inwisselbaar te worden, of heeft de jonge Lara andere ontwikkelaars juist 'geïnspireerd'? Oordeel zelf...
Het zou ons overigens niks verbazen als de Canadese actrice Ellen Page de rol van de nieuwe Lara op zich neemt als de game ooit verfilmd wordt.













SCHEET VAN DE MAAND

We hopen eerlijk gezegd niet dat 'de Scheet van de Maand' een vaste rubriek wordt, maar mocht dat wel het geval zijn dan zal Ward de te kloppen man worden. Tijdens de afscheidsborrel van Jeroen wist hij een stank te produceren die het hele gezelschap van de tafel deed vluchten. Zelfs de fotograaf durfde het tafereel slechts met telelens vast te leggen. Neusgetuigen spraken achteraf over een geur die deed denken aan een mix van bedorven leverworst, blauwschimmelkaas, rattenkots, olifantenaarsvocht en rottende haring.

5 REDENEN WAAROM WE NU AL VAN DE PS4 HOUDEN

- Er is nog geen prijs bekendgemaakt, er bestaat dus nog steeds een kans dat hij gratis wordt.
- Als je je persbijeenkomst begint met een Nederlandse game snap je hoe de wereld in elkaar zit.
- Hé, we hielden in het begin ook van de Nokia N-Gage...
- Ze lanceerden de PS4 op de dag dat het blad naar de drukker ging. Hoefden we tenminste niet zo hard te werken.
- Hij werd niet door die stijve harken Kaz Hirai of Jack Tretton gepresenteerd.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Belachelijk veel vette games in één maand tijd spelen. Erg hè?

6% De Nederlandse competitie dan maar in FIFA 13 afmaken. Krijgen we tenminste nog eens een keer een kampioen.

10% Nog steeds niet begrijpen wat er tijdens het ontwikkelingsproces van Aliens: Colonial Marines is gebeurd. Niet veel waarschijnlijk.

13% Vanwege de waanzinnig vette trailer van Killzone: Shadow Fall, de games van maart net iets minder mooi vinden. Bedankt Guerrilla.

9% Nog steeds niet weten hoe de PS4 er uitziet. Net als Sony waarschijnlijk.

5% Ons verbazen dat Persona 4 geen 4-player co-op heeft.

12% Het niet droog houden als Lara huilt. En met droog, bedoelen we droog in de ogen jongens. Kom op.

14% Dankzij SimCity meemaken dat Wouter ook echt iets constructiefs kan doen in zijn leven.

9% Lekker scheutig zijn met Gold Awards. En dat in de crisis.

NARROW ESCAPE VAN DE MAAND

Om de tijd te doden tijdens de treinreis van Düsseldorf naar Amsterdam, speelde Jan een potje schaak tegen JJ. En JJ kan drie dingen niet: geduld opbrengen, rustig nadenken en tegen zijn verlies. En laat schaken nu helemaal om geduld en nadenken draaien. Binnen zes zetten stond JJ mat. Waarna hij de iPad van Jan pakte om hem door de hogesnelheidstrein te smijten. Geluk voor Jan was dat JJ over nèt genoeg hersencellen beschikt om zich op 't allerlaatste moment te bedenken. Bij herdersmat was het een ander verhaal geweest...

BESTE NIET GEBRUIKTE BIJSCHRIFT FIRE EMBLEM



Die Rob lijkt me geen vrolijk mannetje. In de dierenwereld noemen ze zo'n rob, een huiler.

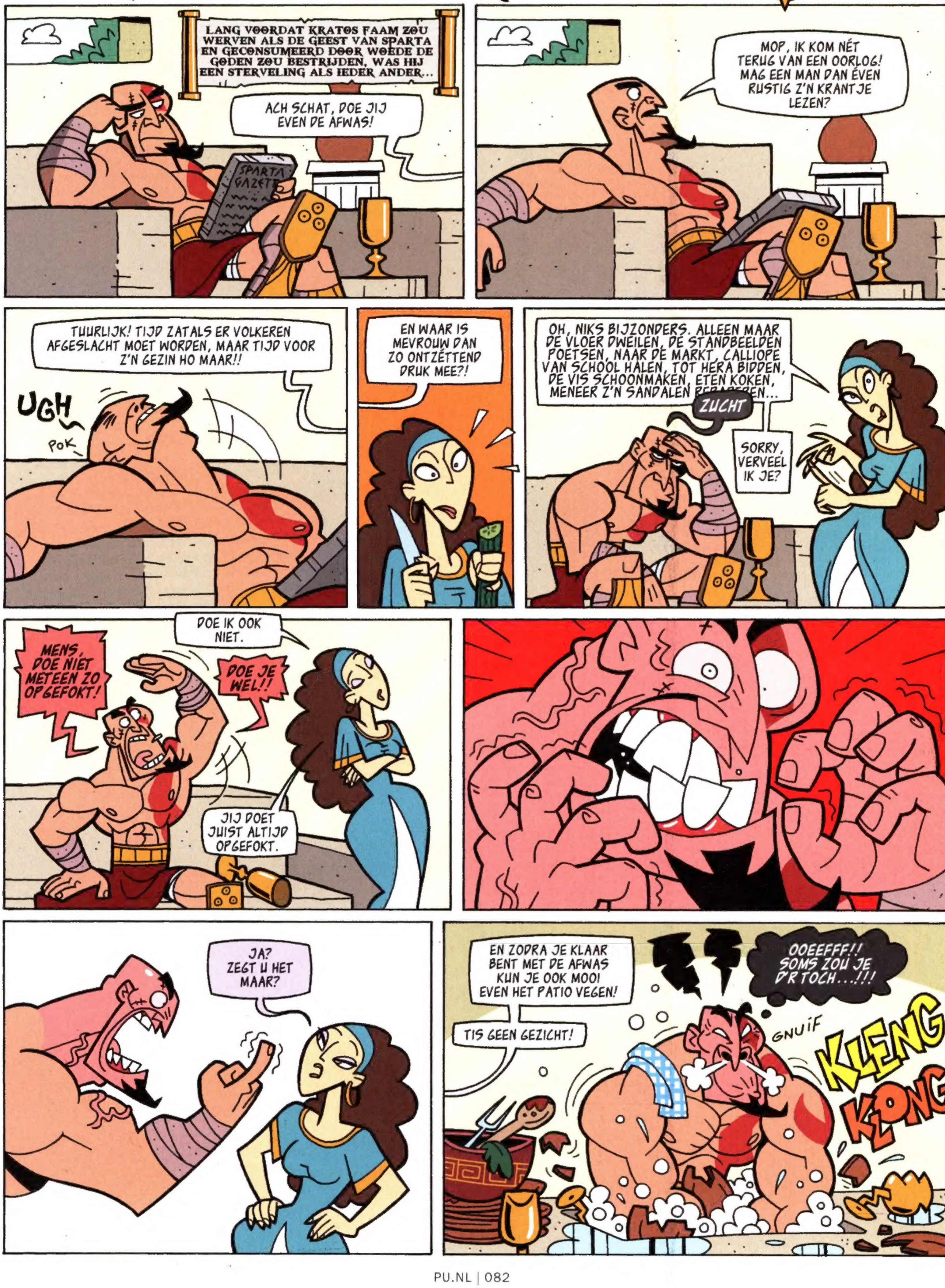
LUL VAN DE MAAND JAN



Zoals jullie wellicht weten is Jan nogal vergeetachtig, eigenlijk raakt ie bij elke trip wel iets kwijt. Ook op de Assassin's Creed IV trip naar Düsseldorf was het weer raak. Ditmaal betrof het zijn treinticket voor de terugreis... dat hij dus voor een kleine zestig euro opnieuw moest kopen! Onze Dagobert Duck kennende zal ie nog een hele tijd getwijfeld hebben of ie die 230 kilometer dan maar niet beter naar huis kon gaan lopen...

FRAMEDROP

JORDI PETERS




7
www.pegi.info
LEGO
CITY
UNDERCOVER
LIMITED EDITION
Nintendo
BANK
POLICE
28-03-2013
BESCHIKBAAR
VOLLEDIG NEDERLANDSTALIG
Wii U
WiiU.nl
LIMITED EDITION
=
GAME
+
EXCLUSIEVE
MINIFIGURINE
LEGO® City: Undercover software © 2013 TT Games Publishing Ltd. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2013 The LEGO Group. All Rights Reserved. Nintendo Properties used with permission.


TOMB RAIDER
A SURVIVOR IS BORN
PC DVD
Benelux Limited Edition
TOMB RAIDER
EXTRA INHOUD
EXPLORER PACK
COMBAT STRIKE PACK
XBOX 360
PS3
PlayStation Network
CRYSTAL DYNAMICS
SQUARE ENIX
KIJK UIT NAAR DE BENELUX EDITION
MET GRATIS *EXPLORER* EN *COMBAT STRIKE* DLC PACKS
WWW.TOMB-RAIDER.NL
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
PC DVD
SQUARE ENIX
CRYSTAL DYNAMICS